



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Crash

Cup Karambolage



Crash Cup Karambolage • Crash Cup Carambolage
Crash Cup Karambolage • Crash Cup Karambolage
Crash Cup

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2014



Crash Cup Karambolage

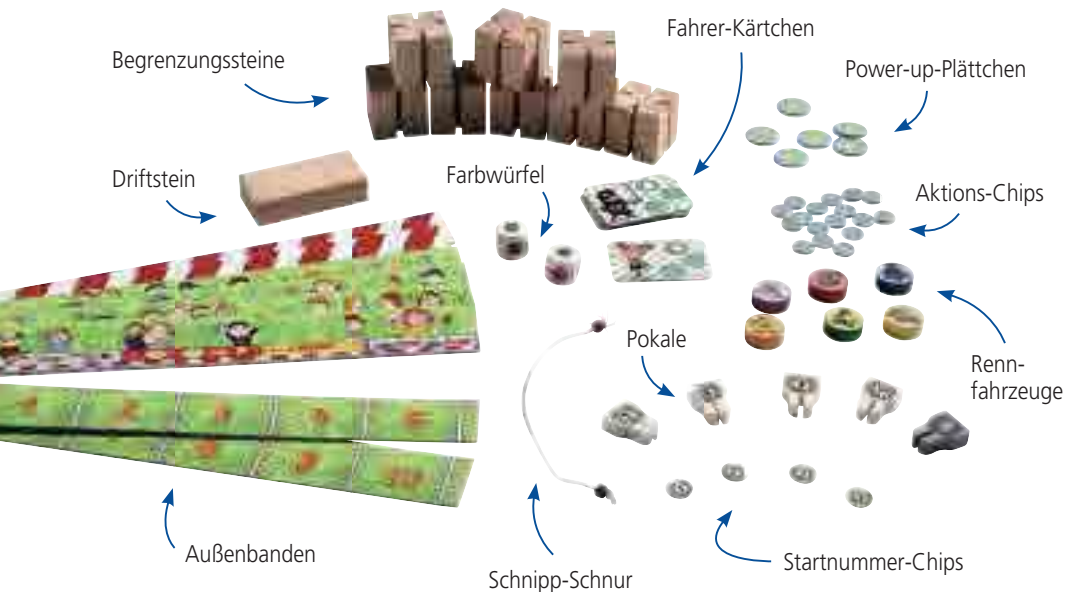
Drei actionreiche Schnipp-Spiele für 2 - 4 Rennfahrer von 6 - 99 Jahren.

Autor: Heinz Meister
Illustration: Susanne Wagner
Spieldauer: ca. 15 - 20 Minuten je Spiel

Die Rennstrecke beb't – heute kämpfen sechs der besten Rennfahrer um den Sieg: Beppo Bleifuß rückt den Helm zurecht, Thea Rakete lässt den Motor aufheulen, Käpt'n Karacho lichtet den Anker und schon geht es los! Ziel in allen drei Spielen ist es, mithilfe der Schnur die Fahrzeuge geschickt über die Rennstrecke zu schnippen. Wer darüber hinaus noch Mut zum Risiko beweist, hat gute Chancen, am Ende ganz oben auf dem Siegereppchen zu landen!

Spielinhalt

1 Schnipp-Schnur, 6 Rennfahrzeuge (= Spielsteine), 8 Begrenzungssteine, 1 Driftstein, 8 Außenbanden, 5 Pokale aus Holz (1 grauer zum Markieren und 4 weiße mit den Startnummern 1 - 4 für die Spieler), 4 Startnummer-Chips, 6 Fahrer-Kärtchen, 6 Power-up-Plättchen, 16 Aktions-Chips, 2 Farbwürfel, 1 Bogen mit 12 Aufklebern, 1 Spielanleitung



Die Crash Cup-Fahrer



Käpt'n Karacho

Der Käpt'n ist der Schrecken aller Pisten: Mithilfe seines treuen Papageien Kolbenfresser hat er sich schon so manchen Sieg erschummelt.



Prinzessin Sausewind

Ihr Vater, König Diesel I. kann ihr keinen Wunsch abschlagen – und da sie nichts lieber mag, als den Fahrtwind in ihrem Haar zu spüren, fährt sie für ihr Leben gern Autorennen.



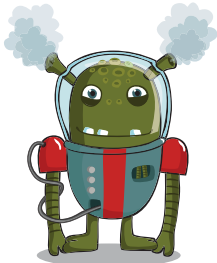
Beppo Bleifuß

Beppo stammt aus einer Familie mit langer Rennfahrer-Tradition: Nichts, was Räder hat, ist vor ihm sicher. Nur mit dem Gewinnen will es nicht so recht klappen ...



Thea Rakete

Ihre Geschwister führen ein gemütliches Raben-Leben, aber für Thea zählt nur eines: Geschwindigkeit! Und mit ihrem Motorrad kann sie schneller fahren, als sie fliegt.



Der große Octano

Niemand weiß, woher dieser seltsame Kerl stammt, aber er verhält sich immer fair. Es scheint ihm mehr ums Fahren an sich, als um den Sieg zu gehen.



Rita Rotzlöffel

Die freche Göre ist der Schrecken vieler Fahrer: Nur Käpt'n Karacho fährt noch ungestümer als sie. Waghalsige Manöver sind ihr Markenzeichen.



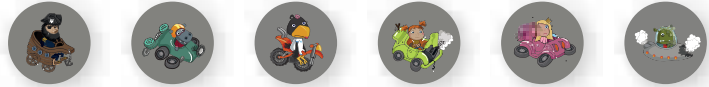
Spielvorbereitung

Beklebt die Spielsteine wie abgebildet auf Vorder- und Rückseite mit den Aufklebern – fertig sind die Rennfahrzeuge!

Fahrzeug
intakt



Fahrzeug
defekt



Wenn ihr das Schnippen mit der Schnur erst lernt, probiert es doch einfach vor dem Spiel kurz aus. Fasst dazu die Schnipp-Schnur an beiden Enden, legt sie halbkreisförmig um das zu schnippende Rennfahrzeug und spannt mit einem Ruck die Schnur.



Schnur anlegen ...



... spannen ...



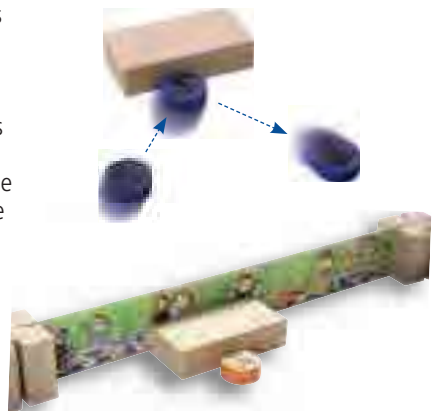
... schnippen!

Am besten spielt ihr auf einem großen Tisch mit glatter Oberfläche.

Für geübte Rumpel-Raser, geschickte Drifter und Teilnehmer am „HABA Grand Prix“: Der Driftstein

Der Umgang mit dem Driftstein erfordert ebenfalls etwas Geschick und Übung. In den Spielen kann dieser Stein z. B. dann eingesetzt werden, wenn Rennfahrzeuge ungünstig liegen. Mithilfe eines klug platzierten Driftsteins prallt euer geschnipptes Fahrzeug von diesem ab und erreicht durch die so herbeigeführte Richtungsänderung auch schwierige Ziele – er hat eine ähnliche Funktion wie die Bande beim Billard.

Außerdem kann der Driftstein dazu eingesetzt werden, um ein geschnipptes Rennfahrzeug zu bremsen und eine Berührung mit der Außenbande zu vermeiden.



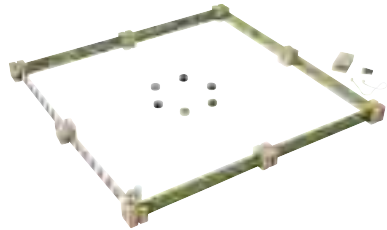
Spiel 1: „Rumpel-Raserei“

Wer ist bereit für waghalsige Manöver und schafft es, die den gewürfelten Farben entsprechenden Rennfahrzeuge aneinanderrumpeln zu lassen?

Spielvorbereitung

Nehmt alle Begrenzungssteine und Außenbanden. Baut daraus in der Tischmitte eine vier-eckige Arena, indem ihr die Banden zwischen die Steine steckt. Achtet darauf, dass die beiden Banden mit den Punkten (1 - 5 und 6 - 10) aufeinander folgen und die so ent-standene Punkteleiste nach außen zeigt.

Legt die sechs Rennfahrzeuge zu einem Kreis in der Mitte der Arena aus. Dabei spielt es keine Rolle, ob sie mit der intakten oder der defekten Seite nach oben liegen. Der Abstand zwischen den Fahrzeugen sollte jeweils etwa der langen Seite des Driftsteins entsprechen.



Der graue Pokal kommt neben die Punkteleiste. Verdeckt alle Startnummer-Chips und mischt sie gut durch. Jeder Spieler zieht einen Chip und legt ihn offen vor sich. Nehmt jeweils den passenden weißen Pokal und stellt ihn auf den Begrenzungsstein am Beginn der Punkteleiste. Haltet den Driftstein, die Schnipp-Schnur und die beiden Farbwürfel bereit. Überzähliges Spielmaterial wird nicht benötigt und kommt in die Schachtel zurück.

Spielablauf

Ihr spielt nacheinander in der Reihe der Startnummern. Der Spieler mit der niedrigsten Start-nummer beginnt und würfelt mit beiden Würfeln.

Was zeigen die Würfel?

- **Zwei gleiche Farben**

Würfle gleich noch einmal.

- **Zwei verschiedene Farben**

Nimm die Schnipp-Schnur und versuche, das Rennfahrzeug der einen gewürfelten Farbe gegen das der anderen Farbe zu schnippen.

Wichtig: Dabei darf es zu keiner Berührung mit einem weiteren Fahrzeug kommen!

Hast du das richtige Fahrzeug getroffen und dabei kein weiteres berührt?

- **Ja:**

Super! Nimm den grauen Pokal und setze diesen von deinem eigenen Pokal ausgehend ein Feld weiter Richtung Ziel.

Immer wenn du erfolgreich geschnippt hast, kannst du zwischen zwei Möglichkeiten wählen:



1. Risiko eingehen und weitermachen: Würfle erneut beide Würfel und verfähre wie oben beschrieben.
 2. Punkte sichern und Zug beenden: Setze deinen Pokal an die Stelle des grauen Pokals und lege diesen wieder neben die Punkteleiste.
- **Nein:**
Schade, du bekommst leider keine Punkte. Zeigt der graue Pokal bereits von dir erspielte Punkte an, sind diese verloren und der graue Pokal kommt zurück neben die Punkteleiste.

Anschließend ist der Spieler mit der darauffolgenden Startnummer an der Reihe. Er überprüft zunächst, ob der Abstand zwischen den Rennfahrzeugen und zu den Außenbanden mindestens die Länge der kurzen Seite des Driftsteins beträgt. Ist dies nicht der Fall, darf er die betreffenden Fahrzeuge entsprechend verschieben. Danach würfelt er mit beiden Würfeln.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler seinen Pokal auf oder über das letzte Feld der Punkteleiste hinaus zieht und damit die „Rumpel-Raserei“ gewinnt.

Varianten für geübte Rumpel-Raser:

- **Doppelt punkten:** Würfelst du zwei gleiche Farben und der graue Pokal zeigt bereits einen oder mehrere Punkte an, spielst du um die doppelte Punktzahl: Ziehe den grauen Pokal um genau die gleiche Anzahl Felder weiter, die ihn von deinem Pokal trennen. Danach würfelst du erneut.
- **Driften:** Verwendest du beim Schnippen den Driftstein und bist erfolgreich, d. h. das erste Fahrzeug prallt am Driftstein ab, bevor es das zweite trifft, erhältst du einen Extra-Punkt und darfst den grauen Pokal ein zusätzliches Feld weiterziehen.
- **Crash an der Außenbande:** Berührst du mit irgendeinem Fahrzeug eine Außenbande, bekommst du keine Punkte und dein Zug endet sofort.

Spiel 2: „Drift-Derby“

Wem gelingt es, den richtigen Kurs zu finden und ein beliebiges Rennfahrzeug genau zwischen den beiden Fahrzeugen in den gewürfelten Farben hindurchzuschneiden?

Spielvorbereitung

Wie in Spiel 1 „Rumpel-Raserei“, jedoch mit folgender Änderung: Legt die Rennfahrzeuge nicht kreisförmig in der Mitte der Arena aus, sondern haltet sie am Rand bereit.

Spielablauf

Ihr spielt nacheinander in der Reihe der Startnummern. Der Spieler mit der niedrigsten Startnummer beginnt. Verteile zuerst die Rennfahrzeuge beliebig in der Arena, wobei es keine Rolle spielt, ob die defekte oder die intakte Seite nach oben zeigt. Dann würfle mit beiden Würfeln.

Was zeigen die Würfel?

- **Zwei gleiche Farben**

Würfle gleich noch einmal.

- **Zwei verschiedene Farben**

Nimm die Schnipp-Schnur und versuche, ein beliebiges weiteres Rennfahrzeug genau zwischen den beiden Fahrzeugen in den gewürfelten Farben hindurchzuschneiden.



Wichtig: Dabei darf es zu keiner Berührung mit einem weiteren Fahrzeug kommen!

Hast du ein Rennfahrzeug durch die beiden richtigen Fahrzeuge hindurchgeschnippt?

- **Ja:**

Super! Nimm den grauen Pokal und setze diesen von deinem eigenen Pokal ausgehend ein Feld weiter Richtung Ziel. Immer wenn du erfolgreich hindurchgeschnippt hast, kannst du zwischen zwei Möglichkeiten wählen:

1. Risiko eingehen und weitermachen: Würfle erneut beide Würfel und verfahre wie oben beschrieben.

Achtung: Sobald du die Farbe eines Fahrzeugs würfelst, das sich nicht mehr in der Arena befindet, endet dein Zug sofort.

Du darfst aber deinen Pokal an die Stelle des grauen Pokals setzen.

2. Punkte sichern und Zug beenden: Setze deinen Pokal an die Stelle des grauen Pokals und lege diesen wieder neben die Punkteleiste.

- **Nein:**

Schade, du bekommst leider keine Punkte. Zeigt der graue Pokal bereits von dir erspielte Punkte an, sind diese verloren und der graue Pokal kommt zurück neben die Punkteleiste.

Anschließend ist der Spieler mit der darauffolgenden Startnummer an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler seinen Pokal auf oder über das letzte Feld der Punkteleiste hinaus zieht. Er gewinnt das „Drift-Derby“.



Tipp für geschickte Drifter:

Punktest du mithilfe des Driftsteins, erhältst du einen Extra-Punkt und darfst den grauen Pokal ein zusätzliches Feld weiterziehen. Den Extra-Punkt erhältst du aber nicht, wenn du den Driftstein lediglich als Bremshilfe für das geschnippte Fahrzeug verwendest, um eine Berührung mit der Außenbande zu vermeiden.

Spiel 3: „HABA Grand Prix“

Wer hat das Zeug zum Crash Cup-Superstar und fährt nach drei Runden als Erster über die Ziellinie?

Spielvorbereitung

Nehmt zwei Begrenzungssteine, steckt die Außenbande mit den Punkten 1 - 5 dazwischen und stellt sie in die Tischmitte. Baut wie unten abgebildet die Start/Ziel-Linie im rechten Winkel an die Punkteleiste an und stellt parallel dazu jeweils eine Außenbande mit ca. 15 - 20 cm Abstand auf – fertig ist die Rennstrecke.

Verteilt darauf reihum die Power-up-Plättchen. Dann sucht sich jeder Spieler ein Rennfahrzeug aus und legt es zusammen mit dem entsprechenden Fahrerkaartchen vor sich. Verdeckt alle Startnummer-Chips und mischt sie gut durch. Jeder zieht einen Chip und legt ihn offen auf das Startnummer-Feld seines Fahrerkaartchens. Nehmt jeweils den passenden weißen Pokal und stellt ihn auf den Begrenzungsstein am Beginn der Punkteleiste. Legt die Aktions-Chips verdeckt hinter eine Außenbande und haltet die Schnipp-Schnur und den Driftstein bereit. Überzähliges Spielmaterial wird nicht benötigt und kommt in die Schachtel zurück.



Spielablauf

Ihr spielt nacheinander in der Reihe der Startnummern und über insgesamt drei Runden. Der Spieler mit der niedrigsten Startnummer beginnt. Lege dein Fahrzeug mit der intakten Seite nach oben an eine beliebige Stelle im Startbereich (siehe Abbildung).

Nimm die Schnipp-Schnur und schnippe damit dein Fahrzeug auf die Rennstrecke.






Wichtige Schnipp- und Ablaufregeln für den „HABA Grand Prix“:

- Der Driftstein darf vor jedem Schnippen beliebig auf der Rennstrecke platziert werden.
- Fällt das gerade geschnippte Fahrzeug vom Tisch oder berührt eine Außenbande, wird es nahe des Crashes und mit der defekten Seite nach oben zurück auf die Strecke gelegt.
Achtung: Lag das Crash-Fahrzeug bereits mit der defekten Seite nach oben, muss es die Rennstrecke verlassen und wird auf das Fahrer-Kärtchen gelegt.
- Dreht sich das Fahrzeug beim Schnippen auf die andere Seite oder bleibt auf dem Rand stehen, wird es einfach wieder umgedreht oder hingelegt.
- Werden beim Schnippen andere Fahrzeuge getroffen, gegen eine Außenbande geschleudert oder gar vom Tisch gefegt, passiert nichts bzw. kommen diese einfach wieder mit der gleichen Seite auf die Rennstrecke zurück, auf der sie zuvor lagen (Ausnahme: Aktion „Karambolage“, siehe Aktions-Chips).
- Sobald ein Spieler sein Fahrzeug wieder über die Start/Ziel-Linie schnippt und somit eine Runde gefahren ist, darf er seinen Pokal auf der Punkteleiste ein Feld weiterziehen.
- Kommt ein Spieler an die Reihe, dessen Fahrzeug zuvor ausgeschieden ist und auf seinem Fahrer-Kärtchen liegt (siehe auch bei den Aktions-Chips die Aktionen „Karambolage“ und „Reifenschaden“), beginnt er die Runde wieder vom Startbereich aus. Dabei zeigt die intakte Seite des Fahrzeugs nach oben.

Anschließend ist der Spieler mit der darauffolgenden Startnummer an der Reihe. Beträgt der Abstand zwischen seinem Fahrzeug und den Banden weniger als die kurze Seite des Driftsteins, darf er es vor dem Schnippen entsprechend verschieben.

Die Power-up-Plättchen und die Aktions-Chips:

Trifft das geschnippte Fahrzeug ein Power-up-Plättchen, darf der Spieler einen der verdeckten Aktions-Chips ziehen. Das getroffene Power-up-Plättchen legt er mit etwas Abstand hinter sein Fahrzeug. Auf den Aktions-Chips sind verschiedene Aktionen zu sehen, die der Spieler entweder sofort ausführen muss oder ab seinem nächsten Zug einsetzen darf (siehe Tabelle).

Symbol	Aktion	Einsatz
 „Karambolage“	Triffst du beim Schnippen ein anderes Fahrzeug, so wird dieses von seinem Besitzer sofort von der Rennstrecke genommen und auf dessen Fahrerkärtchen gelegt.	VOR dem Schnippen
 „Doppelzug“	Du darfst zweimal nacheinander schnippen – es sei denn, du deckst nach dem ersten Schnippen einen Aktions-Chip „Ölfleck“ oder „Reifenschaden“ auf. Diese beenden deinen Spielzug sofort.	VOR dem Schnippen
 „Reparatur“	Drehe dein Fahrzeug zu Beginn eines Zuges zurück auf die intakte Seite.	VOR dem Schnippen
 „Ölfleck“	Lege den Chip auf dein Fahrzeug. Du musst in der nächsten Runde aussetzen. Wenn du danach wieder an der Reihe bist, darfst du den Chip wieder herunternehmen.	SOFORT
 „Reifenschaden“	Drehe dein Fahrzeug sofort auf die defekte Seite. Lag diese bereits oben, nimm das Fahrzeug von der Rennstrecke und lege es auf dein Fahrerkärtchen.	SOFORT

Die Aktions-Chips „Karambolage“, „Doppelzug“ und „Reparatur“ werden bis zu ihrem Einsatz auf dem Fahrerkärtchen abgelegt.

Wichtig: Jeder Spieler darf maximal zwei Aktions-Chips besitzen. Würde er einen dritten bekommen, darf er diesen nicht ziehen!

Immer wenn die Aktion eines Chips ausgeführt wurde, kommt dieser wieder verdeckt zu den anderen Aktions-Chips, die danach kurz durchgemischt werden.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler seinen Pokal auf das Feld „3“ der Punkteleiste zieht und damit den „HABA Grand Prix“ gewinnt.

Tipp:

Die Spieldauer könnt ihr variieren, indem ihr zu Beginn eine andere Rundenzahl festlegt.

Crash Cup Karambolage

Three action-packed flicking games for 2 to 4 racers ages 6 to 99.

Author: Heinz Meister
Illustrator: Susanne Wagner
Length of the game: approx. 15-20 minutes per game

You can feel the racetrack vibrating - six of the best racers are fighting for victory today: Larry Leadfoot straightens his helmet, Thea Rocket revs up the engine, Captain Karacho is raring to make tracks, and off they go! The goal of all three games is to use the string to flick the vehicles along the racetrack. The player who proves themselves to be the most courageous and most willing to take risks will have the best chance of landing at the top of the podium!

Contents

1 flicking string, 6 racecars (= pieces), 8 boundary blocks, 1 drift block, 8 sideline banners, 5 wooden trophies (1 gray trophy used for marking purposes, and 4 white trophies with starting numbers 1-4 for the players), 4 starting number chips, 6 driver cards, 6 power-up chips, 16 action chips, 2 colored dice, 1 sheet of 12 stickers, 1 set of instructions



Crash Cup Racers

ENGLISH



Captain Karacho

The Captain is a real nightmare to meet on the tracks; with the help of his faithful parrot Pistonmuncher, he has already racked up a bunch of victories.



Princess Whirlwind

Her father, King Diesel, can't bear to refuse her anything - and since there is nothing she likes better than feeling the wind rushing through her hair, she likes to spend her days as a racecar driver.



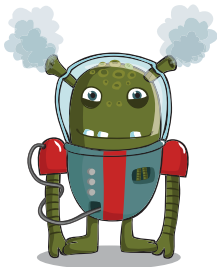
Larry Leadfoot

Larry comes from a long line of racecar drivers; nothing that has wheels is safe from him. It's just that his winnings aren't really taking off...



Thea Rocket

Her siblings lead the comfortable lives of ravens, but Thea only cares about one thing: Speed! And her motorcycle lets her drive faster than she can fly.



The Big Octane

Nobody knows where this strange guy came from, but one thing is certain and it's that he always plays fair. He seems to care more about driving than going for the win.



Rita Rascal

This naughty brat is most drivers' worst nightmare; Captain Karacho is the only one who drives more boisterously than her. Daring maneuvers are their trademark.

Before the first game

Stick the stickers onto the front and back of the pieces as shown - that's all you have to do to make the racecars!



If it's your first time using the flicking string, then give it a quick go before you start playing the game. Hold the flicking string at both ends, place it around the racecar in a semicircle and pull the string back with a jerk.

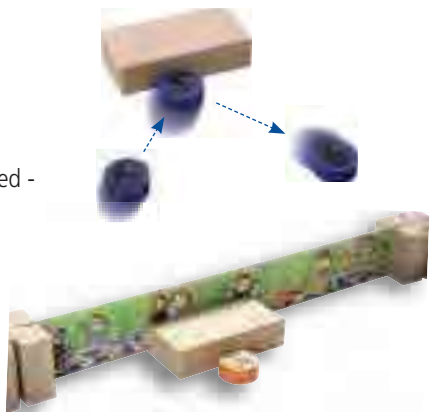


It's best to play on a large table with a smooth surface.

Experienced Rumble Ragers, skillful Drifters and participants in the „HABA Grand Prix“ can play using the drift block:

Dealing with the drift block also requires a certain amount of skill and practice. This block can be used in game when the racecars are in awkward positions, for example. A well-placed drift block can be used to ricochet your flicked car to another area and thus reach another difficult point thanks to the change in direction that the drift block caused - it works in a similar way to rails on a billiard table.

In addition, the drift block can be used to brake a flicked racecar and avoid contact with the sideline banner.



Game 1: "Rumble Rage"

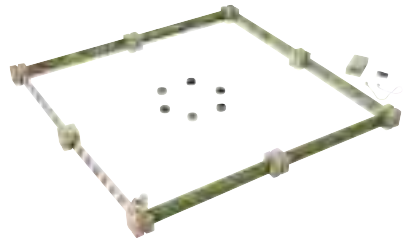
Who's ready for reckless maneuvers and can manage to rumble the matching cars of the color shown on the dice against each other?

ENGLISH

Preparation

Gather up all of the boundary blocks and sideline banners. Build a square arena in the middle of the table, and place the banners between the blocks. Make sure that the two banners reading 1-5 and 6-10 points follow on from each other, and that the points bar is facing outwards.

Place the six racing vehicles in a circle in the center of the arena. It doesn't matter if the intact or defective side is face up. The distance between the vehicles should each approximately correspond to the long edge of the drift block.



Place the gray trophy next to the points bar. Place all of the starting number chips face down and make sure they are thoroughly mixed up. Each player draws a chip and places it face up in front of them. Everyone takes their matching white trophy and places it on the boundary block at the beginning of the points bar. Get the drift block, flicking string, and both colored dice ready. You don't need anything else to play the game, so put everything that's left over back into the box.

How to play

Take turns based on the order of the starting numbers. The player with the lowest starting number starts and rolls both dice.

What do the dice show?

- **Two matching colors**
Throw the dice again.

- **Two different colors**

Take the flicking string and try to flick the racecar matching the color on one of the die to another racecar of the other color.

Important: It mustn't come into contact with any another vehicles!

Did you hit the right vehicle, and not touch another one in the process?

- **Yes:**

Brilliant! Take the gray trophy and put it on top of your own trophy, then advance one space towards the target.

Whenever you have successfully flicked, you can choose between two options:



1. Take a risk and carry on: Roll both dice again and continue as described above.
2. Score points and end your turn; put your trophy in the place of the gray trophy and place the gray trophy back next to the points bar.

• **No:**

That's too bad! No points. If the gray trophy is displaying points that you already won, then you lose these points and the gray trophy is placed back next to the points bar.

The player with the next starting number then takes their turn. Before rolling the dice, the player must first check to see whether the distance between the sideline banners and the racing cars is at least the length of the short side of the drift block. If this is not the case, then the player may move the race cars accordingly.

End of the game

The game ends when a player manages to reach the last space or beyond on the points bar with their trophy, and by doing so they win the "Rumble Rage".

Tips for experienced Rumble Racers:

- **Double points:** If you roll two of the same color and the gray trophy is already showing one or more points, then your go will score double points. Drag the gray trophy forward the exact same number of spaces that separate it from your trophy, then roll again.
- **Drifting:** If you use the drift block during your flick and it works, i.e. the first vehicle bounces off the drift block before it hits the second vehicle, then you get an extra point and are allowed to move the gray trophy one space forward.
- **Side banner crash:** If you touch another vehicle with an outer band, then you do not receive any points and your turn ends immediately.

Game 2: Drift Derby

Who will be the one to find just the right route and flick any racecar precisely between the two vehicles in the color shown on the dice?

Preparation

The same as in Game 1 "Rumble Rage", but with the following change:
Don't place the racecars in a circle in the middle of the arena, but keep them ready at the edge.

How to play

Take turns based on the order of the starting numbers. The player with the lowest starting number begins. First of all, distribute the racecars any way you like in the arena, and it doesn't matter which sides are face up, either the defective or intact sides. Throw both dice.

What do the dice show?

- **Two matching colors**

Throw the dice again.

- **Two different colors**

Take the flicking string and try to flick any other racecar precisely between the two vehicles in the color shown on the dice.



Important: There must be no contact with a side banner. If this happens, then this vehicle is disqualified and taken out of the game,. After that, the player may roll again.

Did you manage to flick a racecar through both of the right vehicles?

- **Yes:**

Brilliant! Take the gray trophy and put this on top of your own trophy and advance one space towards the target.

Whenever you have successfully flicked through the vehicles, you can choose between two options:

1. Take a risk and carry on: Roll both dice again and continue as described above.

Warning: If you roll the color of a vehicle that is no longer located in the arena, your turn ends immediately. However you may replace the gray trophy with your own.

2. Score points and end your turn; put your trophy in the place of the gray trophy and put the gray trophy back next to the points bar.

- **No:**

That's too bad! No points. If the gray trophy is displaying points that you already won, then you lose these points and the gray trophy is placed back next to the points bar.

The player with the next starting number then takes their turn.

End of the Game

The game ends when a player manages to reach the last space or beyond of the points bar with their trophy. This player wins the "Drift Derby".



Tip for skilled drifters:

If you score a point by using the drift block, then you earn an extra point and are allowed to move the gray trophy one space forward. However, you won't get the extra point if you are just using the drift block as a way of braking the flicked vehicle in order to stop it from colliding with the side banner.

Game 3: HABA Grand Prix

Who has what it takes to become the Crash Cup superstar and will be the first to cross the finish line after three rounds?

Preparation

Take two boundary blocks, place the side banner showing 1-5 points in between them, and place it in the middle of the table. Build the start/finish line as shown at right angles to the points bar and place each side banner parallel to such, making sure that each side banner is 15-20 cm away; that's all you have to do to make the racetrack.

Distribute the power-up chips in turn. Then each player chooses a racecar and places it in from of them together with the matching driver card. Place all of the starting number chips face down and shuffle them well. Everyone takes a chip and places it face up on the starting number section of their driver card. Everyone takes their matching white trophy and places them on the boundary block at the beginning of the points bar. Place the action chips face down behind one of the side banners and get the flicking string and drift block ready. You don't need anything else to play the game, so put everything that's left over back into the box.



How to play

Take turns playing based on the starting numbers and play a total of three rounds. The player with the lowest starting number begins. Place your vehicle with the intact side facing anywhere in the starting area (see Figure).

Take the flicking string and flick your car over the racetrack.

Important flicking and game rules for the "HABA Grand Prix":






- The drift block may be placed anywhere on the track before each flick.
- If the flicked vehicle falls off the table, or collides with a side banner, then it is placed back on the track near the crash, with the defective side up.
Warning: If the crashed vehicle was already defective side up, then it is disqualified and must be removed from the racetrack. Place it on top of the driver card.
- If the vehicle turns over to the other side when it is flicked, or it lands on the edge and stays up like that, then it can either be put down or turned over.
- If your flick means you hit another vehicle, hurl into the side banner, or even launch completely off the table, either nothing happens, or the vehicles are placed back onto the racetrack straight away at the same point where they started (exception: "karambolage" action, see action chips).
- Once a player flicks his vehicle back over the start/finish line and thereby ends a round, they can move their trophy one space forward on the points bar.
- If a player's vehicle has been disqualified and is lying on the driver card when it comes to their turn (also see "Karambolage" and "Flat Tire" actions corresponding to the action chips), then this player starts the round again from the starting area. The intact side of the vehicle should be face up.

The player with the next starting number then takes their turn. If the distance between their vehicle and the banner is less than the short side of the drift block, then the player can move it accordingly before flicking.

Power-up chips and action chips:

If the flicked vehicle hits a power-up chip, then the player may take one of the face-down action chips. The power-up chip that was won should be placed a certain distance behind the player's vehicle.

There are various actions on the action chips, which the player should perform either immediately or on their next turn (see table).

Symbol	Action	Use
 "Karambolage"	If you flick onto another vehicle, then this vehicle is immediately removed from the racetrack and placed on top of their driver card.	BEFORE flicking
 "Double Blitz"	You can flick twice in a row - unless you uncover an "oil stain" or "engine failure" action chip on your first flick. This will end your turn immediately.	BEFORE flicking
 "Under Repair"	Turn your vehicle intact side up again at the beginning of a turn.	BEFORE flicking
 "Oil stain"	Place the chip on your vehicle. You miss your turn in the next round. You can remove the chip on your next turn.	STRAIGHT AWAY
 "Flat Tire"	Turn your vehicle over to show the defective side straight away. If it was already face up, then remove the vehicle from the track and put it on your driver card.	STRAIGHT AWAY

The "karambolage", "Double blitz" and "Under Repair" action chips are stored on top of the driver cards until they are needed

Important: Each player may have a maximum of two action chips. If they earn a third, they aren't allowed to take it!

Whenever the action of a chip has been performed, then it is placed face down again with the other action chips, and these should then be quickly mixed up.

End of the Game

The game ends when a player manages to reach the third space on the points bar with their trophy, and by doing so they win the "HABA Grand Prix".

Hint:

The game length can be varied by setting another number of rounds at the beginning.

VIDÉO



Crash Cup Carambolage

Trois jeux d'adresse ultra-rythmés pour 2 à 4 pilotes de 6 à 99 ans.

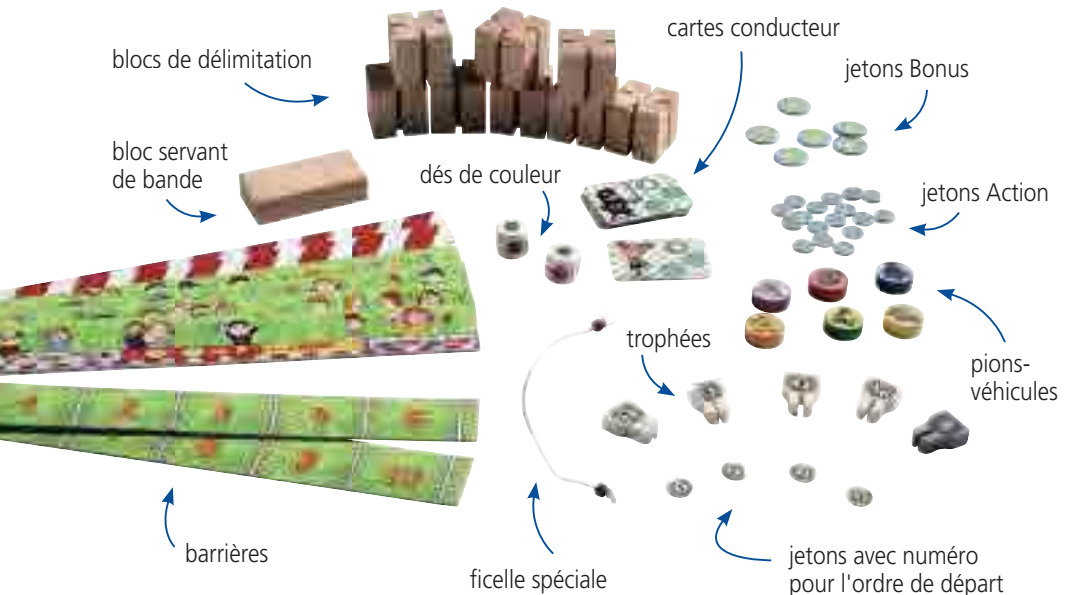
Auteur : Heinz Meister
Graphisme : Susanne Wagner
Durée du jeu : env. 15-20 minutes par jeu

C'est l'effervescence sur le circuit : aujourd'hui, six des meilleurs coureurs s'affrontent pour décrocher le titre de champion. Beppo Piedlourd ajuste son casque, Théa Fusée fait vrombir son moteur et Capitaine Caracho lève l'ancre. C'est parti ! Les joueurs ont trois épreuves différentes pour montrer leur habileté et leur sens du risque à l'aide de la ficelle. Lequel d'entre eux montera sur la première marche du podium ?

FRANÇAIS

Contenu de la boîte

1 ficelle spéciale, 6 pions-véhicules, 8 blocs de délimitation, 1 bloc servant de bande, 8 barrières, 5 trophées en bois (1 gris servant de repère et 4 blancs comportant les numéros 1 à 4 pour les joueurs), 4 jetons avec numéro pour l'ordre de départ, 6 cartes conducteur, 6 jetons Bonus, 16 jetons Action, 2 dés de couleur, 1 feuille avec 12 autocollants, 1 règle du jeu



Les participants de la Crash Cup



Capitaine Caracho

Le capitaine est la terreur de tous les circuits : pour remporter la victoire, son fidèle perroquet l'aide souvent à tricher.



Princesse Eclair

Son père, le roi Diesel 1er, ne peut rien lui refuser. Et comme elle adore conduire les cheveux au vent, elle participe régulièrement à des courses automobiles.



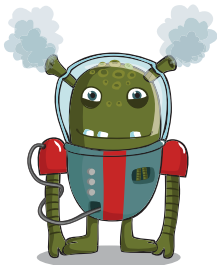
Beppo Piedlourd

Beppo est issu d'une famille de coureurs automobiles : il adore tout ce qui roule, même si la victoire n'est pas tout à fait son fort...



Théa Fusée

Si ses frères et sœurs mènent une douce vie de corbeau, Théa ne s'intéresse qu'à une chose : la vitesse ! Et grâce à sa moto, elle roule bien plus vite qu'elle ne vole.



Monsieur Octane

Personne ne sait d'où vient cet étrange personnage, mais il est toujours très bien élevé. On dirait que pour lui, l'important n'est pas de gagner, mais de rouler.



Rita la morveuse

Cette drôle de gamine est la terreur de nombreux conducteurs : seul Capitaine Caracho est peut-être aussi déchaîné qu'elle. Son côté casse-cou en étonne plus d'un !

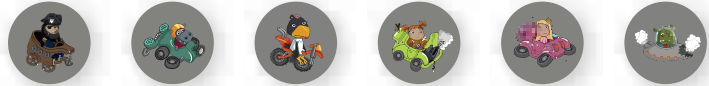
Avant de jouer pour la première fois

Coller les autocollants sur chaque face des six pions, comme illustré ci-dessous : les véhicules sont prêts à démarrer !

Véhicule
en bon état



Véhicule
accidenté



FRANÇAIS

Si c'est la première fois que vous tirez avec la ficelle, entraînez-vous un peu avant de jouer. Pour cela, saisissez les deux extrémités de la ficelle spéciale, posez-la autour du pion-véhicule en faisant un demi-cercle, et tendez la ficelle pour propulser le pion.



Positionnez la ficelle ...



... tendez-la ...



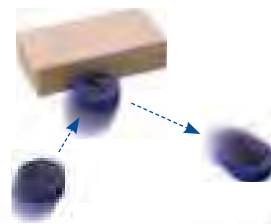
... et tirez !

Le mieux est de jouer sur une grande table à la surface plane.

Pour les fous du volant, les rois des dérapages et les participants au « Grand Prix HABA » : servez-vous du bloc pour faire des bandes

Faire des bandes avec le bloc nécessite à la fois de l'habileté et de l'entraînement. Le bloc peut par exemple être utilisé dans les jeux lorsque les pions-véhicules ne se trouvent pas dans une position idéale. Placez alors le bloc stratégiquement de façon à ce que votre véhicule puisse ricocher dessus et change ainsi de direction pour atteindre des cibles difficiles. Il joue le même rôle que les bandes au billard.

De plus, le bloc peut également servir à freiner un véhicule en pleine course, et ainsi lui éviter de toucher une barrière.



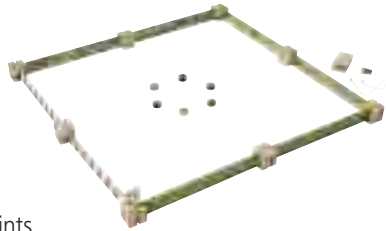
Jeu 1 : Les fous du volant

Qui est le ou la plus casse-cou et réussira à bien utiliser la ficelle pour toucher les véhicules en fonction des couleurs obtenues avec les dés ?

Préparation du jeu

Prendre toutes les barrières et les blocs de délimitation. Insérer les barrières entre les blocs, et les placer de façon à former un carré au centre de la table. Veillez à ce que les deux barrières comportant les points 1 à 5, et 6 à 10, soient placées l'une à côté de l'autre, chiffres tournés vers l'extérieur.

Poser les six pions-véhicules en cercle au centre de la zone de jeu. La face visible du pion n'est pas importante dans ce jeu. La distance entre les véhicules doit correspondre à la longueur du bloc servant de bande.



Le trophée gris est placé à côté de la barre des points. Retournez les 4 jetons donnant l'ordre de départ faces cachées et mélangez-les bien. Chaque joueur tire un jeton et le place face visible devant soi. Puis, chacun prend le trophée blanc comportant le même numéro et le place sur le bloc de délimitation au début de la barre des points. Préparer le bloc servant de bande, la ficelle spéciale et les deux dés de couleur. Le reste du matériel n'est pas nécessaire et peut être rangé dans la boîte.

Déroulement du jeu

Chaque joueur joue l'un après l'autre suivant l'ordre de départ annoncé par les jetons. Le joueur ayant le plus petit numéro commence et jette les deux dés.

Qu'indiquent les dés ?

- **Deux couleurs identiques**

Relancer les dés.

- **Deux couleurs différentes**

Prendre la ficelle spéciale et lancer le véhicule dont la couleur correspond à un des dés pour qu'il touche un véhicule de la couleur de l'autre dé.

Important : il ne faut pas toucher d'autre véhicule !

As-tu touché le bon véhicule sans percuter d'autre véhicule ?

- **Oui :**

Super ! Prends le trophée gris et avance-le d'une case à partir de l'emplacement de ton propre trophée.

Lorsque tu as réussi ta pichenette, tu as toujours deux possibilités :

1. Prendre un risque et continuer : relance alors les deux dés et suit les règles ci-dessus.
2. S'assurer des points et terminer son tour : place alors ton trophée à la place du trophée gris, et replace ce dernier à côté de la barre des points.

• **Non:**

Domage, tu ne marques aucun point malheureusement. Si tu avais déjà avancé le trophée gris car tu avais obtenu des points, ceux-ci sont perdus et le trophée gris est remplacé à côté de la barre des points.

Puis, c'est le tour du joueur ayant le numéro suivant. Il vérifie d'abord si la distance entre les véhicules et celle par rapport aux barrières correspond au moins à la largeur du bloc servant de bande. En cas contraire, il a le droit de bouger les véhicules pour respecter cette distance. Il peut ensuite lancer les deux dés.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur avance son trophée sur ou au-delà de la dernière case de la barre des points, remportant ainsi le jeu des « fous du volant ».

Astuces pour les tireurs expérimentés :

- **Doubler les points** : si les résultats des dés sont deux couleurs identiques, et que le trophée gris est déjà sur la case 1 ou plus, tu peux doubler le nombre de points : pour cela, avance le trophée gris du même nombre de cases que celui qui le sépare de ton trophée. Puis, relance les dés.
- **Faire des bandes** : si tu utilises le bloc pour faire des bandes et que tu réussis ta pichenette, c'est-à-dire que le premier véhicule rebondit sur le bloc avant de toucher le deuxième, tu marques un point bonus et as le droit d'avancer le trophée gris d'une case en plus.
- **Accident de barrière** : si tu touches une barrière, peu importe le véhicule, tu ne marques aucun point et ton tour se termine immédiatement.

Jeu 2 : « Coupe des dérapages »

Qui réussira à trouver le bon angle pour propulser un véhicule exactement entre les deux véhicules dont la couleur correspond au résultat des dés ?

Préparation du jeu

Tout comme dans le jeu 1 « Les fous du volant », avec la variante suivante :

Ne pas placer les six pions-véhicules en cercle au centre de la zone de jeu, mais les préparer sur le côté de la zone de jeu.

Déroulement du jeu

Chaque joueur joue l'un après l'autre suivant l'ordre des numéros sur les jetons. Le joueur ayant le plus petit numéro commence. Répartir d'abord les pions-véhicules comme bon vous semble dans la zone de jeu, peu importe la face visible du pion. Puis, lancer les deux dés.

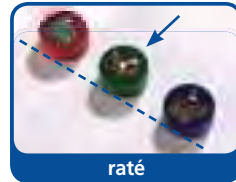
Qu'indiquent les dés ?

- **Deux couleurs identiques**

Relancer les dés.

- **Deux couleurs différentes**

Prendre la ficelle spéciale et essayer de propulser un véhicule exactement entre les deux véhicules dont la couleur correspond au résultat des dés.



Important : il ne faut pas toucher de barrière. Si une barrière est touchée, le véhicule responsable sort du jeu. Le joueur a ensuite le droit de relancer les dés.



Tu as réussi à lancer un véhicule exactement entre les deux bons véhicules ?

- **Oui:**

Super ! Prend le trophée gris et avance-le d'une case à partir de l'emplacement de ton propre trophée.

Lorsque tu as réussi ta pichenette, tu as toujours deux possibilités :

1. Prendre un risque et continuer : relance alors les deux dés et suit les règles ci-dessus.
Attention : si les résultats des dés indiquent la couleur d'un véhicule déjà sorti du jeu, ton tour se termine immédiatement.
Tu as cependant le droit de placer ton trophée à la place du trophée gris.
2. S'assurer des points et terminer son tour : place alors ton trophée à la place du trophée gris, et remplace ce dernier à côté de la barre des points.

- **Non:**

Dommage, tu ne marques aucun point malheureusement. Si tu avais déjà avancé le trophée gris car tu avais obtenu des points, ceux-ci sont perdus et le trophée gris est remplacé à côté de la barre des points.

Puis, c'est le tour du joueur ayant le numéro suivant.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur avance son trophée sur ou au-delà de la dernière case de la barre des points. Il remporte alors la « coupe des dérapages ».

Astuces pour les tireurs talentueux :

Si tu marques un point à l'aide du bloc servant de bande, tu marques un point bonus et a le droit d'avancer le trophée gris d'une case en plus. Cependant, tu ne marques pas de point bonus si tu utilises le bloc servant de bande uniquement pour arrêter le véhicule lancé et éviter de toucher une barrière.

Jeu 3 : « Grand Prix HABA »

Qui a le truc pour devenir une star de la Crash Cup et franchir le premier la ligne d'arrivée après trois manches ?

FRANÇAIS

Préparation du jeu

Prendre deux blocs de délimitation, placer la barrière comportant les points 1 à 5 entre les deux et poser l'ensemble au centre de la table. Installe la ligne de départ et d'arrivée comme illustré ci-dessous, c'est-à-dire perpendiculairement à la barre des points. Puis, prend deux barrières et place-les parallèlement de chaque côté de la zone de jeu, à environ 15-20 cm de distance de la barre des points. Le circuit est prêt.

Répartissez les jetons Bonus entre les joueurs. Chaque joueur choisit ensuite un pion-véhicule et le place devant lui avec la carte conducteur correspondante. Retournez faces cachées tous les jetons donnant l'ordre de départ et mélangez-les bien. Chaque joueur tire un numéro et le place, face visible, sur le numéro de départ de sa carte conducteur. Puis, chacun prend le trophée blanc comportant le même numéro et le place sur le bloc de délimitation au début de la barre des points. Placer les jetons Action faces cachées derrière une barrière et préparer la ficelle spéciale et le bloc servant de bande. Le reste du matériel n'est pas nécessaire et peut être rangé dans la boîte.



Déroulement du jeu

Chaque joueur joue l'un après l'autre suivant l'ordre de départ indiqué par les jetons. Il y a trois manches au total. Le joueur ayant le plus petit numéro commence. Pose ton pion-véhicule, face « bon état » visible, à n'importe quel endroit de la zone de départ (voir illustration).

Prend la ficelle spéciale et fait une pichenette pour lancer ton véhicule sur le circuit.

Règles importantes pour le déroulement du jeu et les pichenettes dans le « Grand Prix HABA » :






- Avant chaque pichenette, le bloc servant de bande peut être placé à n'importe quel endroit du circuit.
- Si le véhicule qui vient d'être lancé tombe de la table ou touche une barrière, il est replacé près de la zone d'accident et le pion est alors retourné face « accidenté » visible.
Attention : si le pion-véhicule touché était déjà retourné face « accidenté » visible, il doit quitter le circuit. Il est alors replacé sur la carte conducteur.
- Si le véhicule se retourne après la pichenette, ou qu'il arrive sur le bord de la table, vous devez retourner le pion-véhicule ou le replacer.
- Si un véhicule lancé touche d'autres véhicules, est catapulté contre une barrière ou tombe de la table, rien ne se passe. Le véhicule est tout simplement replacé sur le circuit à l'endroit où il se trouvait avant, avec la même face visible (exception : action « carambolage », voir le rôle des jetons Action).
- Dès qu'un joueur a réussi à faire franchir la ligne de départ/d'arrivée à son véhicule avec une pichenette, et qu'une manche est ainsi terminée, il peut avancer son trophée d'une case sur la barre des points.
- Si c'est le tour d'un joueur dont le véhicule vient d'être éliminé et se trouve donc sur sa carte conducteur (voir aussi les actions « carambolage » et « Crevaision » liées aux jetons Action), il doit recommencer la manche à zéro et repartir de la zone de départ. Le pion-véhicule est alors placé face « bon état » visible.

Puis, c'est le tour du joueur ayant le numéro suivant. Si la distance entre son véhicule et les barrières est inférieure à la largeur du bloc servant de bande, le joueur a le droit de le bouger pour respecter cette distance.

Jetons Bonus et Action :

Si le véhicule qui vient d'être propulsé touche un jeton Bonus, le joueur a le droit de retourner un des jetons Action. Il place ensuite ce jeton Bonus derrière son véhicule. Les jetons Action permettent au joueur d'effectuer différentes actions soit tout de suite, soit au prochain tour (voir tableau).



Symbole	Action	Utilisation
 « Carambolage »	Si tu touches un autre véhicule avec ta pichenette, celui-ci est immédiatement retiré du circuit par son propriétaire et placé sur la carte conducteur correspondante.	AVANT la pichenette
 « 2e chance »	Tu as le droit de faire deux pichenettes l'une après l'autre, sauf si après la première pichenette, tu as retourné le jeton Action « Tâche d'huile » ou « Crevaison ». Ton tour se termine alors tout de suite.	AVANT la pichenette
 « Réparation »	Avant de commencer ton tour, retourne ton pion-véhicule face « bon état » visible.	AVANT la pichenette
 « Tâche d'huile »	Place le jeton sur ton véhicule. Tu passeras ton tour au prochain tour. Lorsque c'est de nouveau ton tour, tu as le droit d'enlever le jeton.	TOUT DE SUITE
 « Crevaison »	Retourne immédiatement ton véhicule, face « accidenté » visible. Si ton pion montre déjà cette face, retire le véhicule du circuit et place-le sur ta carte conducteur.	TOUT DE SUITE

Les jetons Action « Carambolage », « 2e chance » et « Réparation » sont placés sur la carte conducteur jusqu'à ce qu'ils soient utilisés.

Important : chaque joueur ne peut posséder au maximum que deux jetons Action. S'il en reçoit un troisième, il n'a pas le droit de le retourner !

À chaque fois que l'action d'un jeton est réalisée, celui-ci est de nouveau retourné et placé avec les autres jetons Action faces cachées et on les mélange rapidement.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur avance son trophée sur la case « 3 » de la barre des points. Il remporte ainsi le « Grand Prix HABA ».

Conseil :

La durée du jeu peut varier si vous définissez un autre nombre de manches au début de la partie.

Crash Cup Karambolage

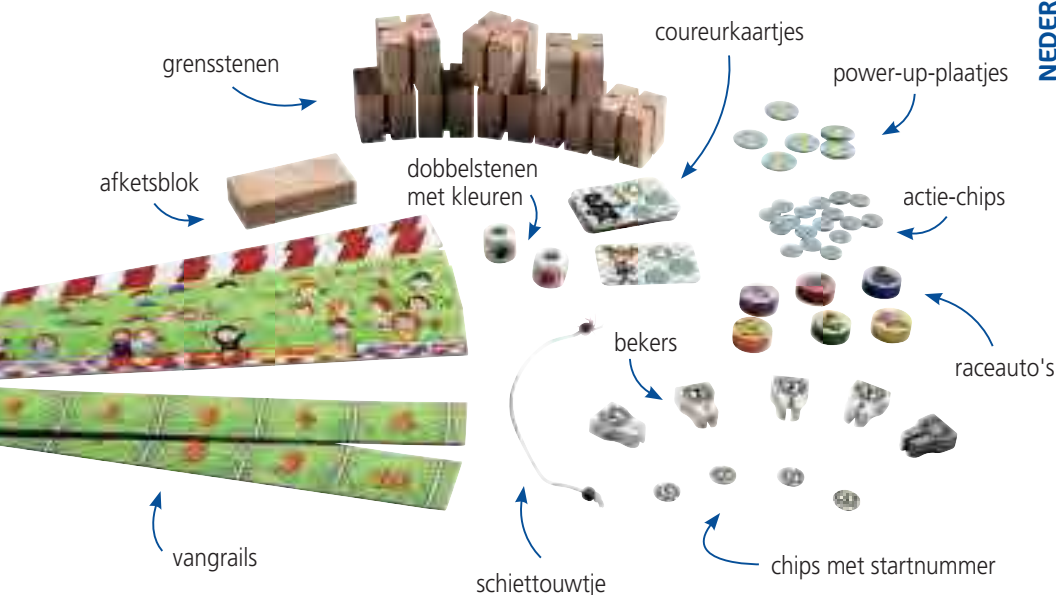
Drie schietspelen vol actie voor 2 tot 4 coureurs van 6 tot 99 jaar.

Auteur: Heinz Meister
Illustraties: Susanne Wagner
Duur van het spel: ca. 15 - 20 minuten per spel

De racebaan beeft en trilt... vandaag strijden zes van de beste coureurs om de overwinning: Beppo Plankgas zet zijn helm met een ruk recht, Thea Raket laat de motor huilen, Kap'tein Animo licht het anker... en daar gaan we! Het doel van de drie spellen is om met behulp van het touwtje de voertuigen gezwind over de racebaan te schieten. Wie bovendien bewijst dat hij de moed heeft om risico's te nemen, heeft een goede kans om op het einde helemaal bovenaan op het erepodium te staan!

Inhoud van het spel

1 schiettowtje, 6 raceauto's (= spelstenen), 8 grensstenen, 1 afketsblok, 8 vangrails, 5 bekertjes van hout (1 grijs voor het aanduiden en 4 witte met de startnummers 1 - 4 voor de spelers), 4 chips met startnummer, 6 coureurkaartjes, 6 power-up-plaatjes, 16 actie-chips, 2 dobbelstenen met kleuren, 1 vel met 12 stickers, 1 handleiding



De coureurs van de Crash Cup



Kap'tein Animo

De kapitein is de grote schrik van alle circuits: met behulp van zijn trouwe papegaai heeft hij al tal van overwinningen in de wacht gesleept.



Prinses Wervelwind

Haar vader, koning Diesel I, laat al haar wensen in vervulling gaan. Aangezien ze niets liever heeft dan de wind in haar haren te voelen, is ze verzot op autowedstrijden.



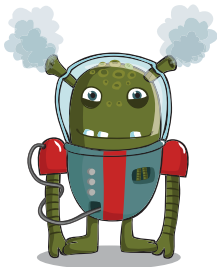
Beppo Plankgas

Beppo stamt uit een familie met een lange coureurstraditie: niets met wielen is veilig voor hem. Winnen lukt hem jammer genoeg niet al te goed...



Thea Raket

Haar broers en zussen leiden een rustig ravenleventje, maar Thea vindt maar één ding belangrijk: snelheid! Met haar motorfiets kan ze sneller rijden dan ze vliegt.



De grote Octano

Niemand weet waar dit vreemde kereltje vandaan komt, maar hij gedraagt zich altijd fair. Hij vindt blijkbaar de wedstrijd zelf belangrijker dan winnen.



Rita Rakker

Dit brutale wicht is de schrik van vele coureurs: enkel Kap'tein Animo rijdt nog onstuimiger dan haar. Roekeloze manoeuvres zijn haar kenmerk.

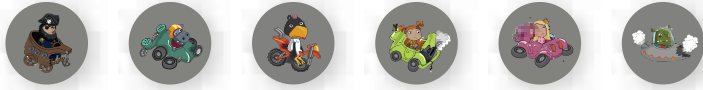
Voor het eerste spel

Plak de stickers op de voor- en achterzijde van de spelstenen, zoals afgebeeld, en klaar zijn de raceauto's!

Auto intact



Auto defect



Als je nog niet goed met het touwtje kunt schieten, probeer het dan eens voor je aan het spel begint. Houd daartoe beide uiteinden van het schiettouwtje vast, leg het in een halve cirkel rond de te schieten raceauto en span het touwtje met een ruk aan.

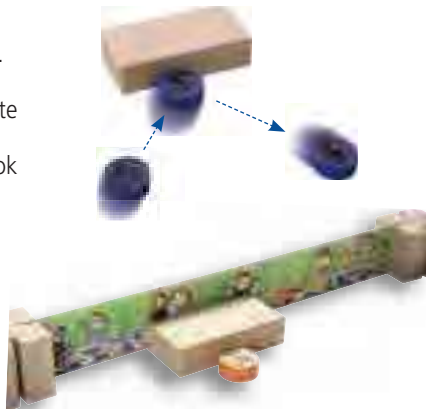


Je speelt het best op een grote tafel met een glad oppervlak.

Voor bedreven snelheidsmaniakken, handige schieters en deelnemers aan de ,HABA Grand Prix': de afketsblok.

Het spelen met de afketsblok vereist eveneens wat handigheid en oefening. Deze blok kun je bijv. gebruiken wanneer in een spel een raceauto niet echt goed staat. Met behulp van een slim geplaatste afketsblok kaatst je geschoten voertuig hertegen terug en bereikt het door de gewijzigde richting ook moeilijke doelen – de functie is ongeveer dezelfde als de band bij biljart.

Bovendien kun je de afketsblok gebruiken om een geschoten raceauto af te remmen en contact met de vangrails te vermijden.



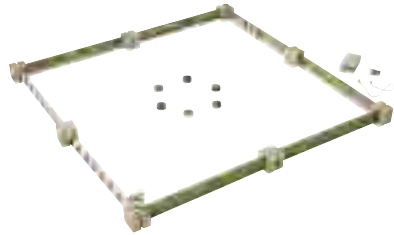
Spel 1: 'Snelheidsmaniakkenwedstrijd'

Wie is bereid tot gewaagde manoeuvres en slaagt erin de raceauto's volgens de geworpen kleuren tegen elkaar te laten botsen?

Voorbereiding van het spel

Neem alle grensstenen en vangrails. Maak daarmee in het midden van de tafel een vierhoekig gebied door de vangrails tussen de stenen te plaatsen. Zorg ervoor dat de beide vangrails met de punten (1 - 5 en 6 - 10) op elkaar volgen en de zo gevormde puntenlijst naar buiten gericht is.

Plaats de zes raceauto's in een cirkel in het midden van het circuit. Het is niet belangrijk of ze met de intacte of defecte kant naar boven liggen. De afstand tussen de voertuigen moet ongeveer overeenkomen met de lange kant van de afketsblok.



De grijze beker plaats je naast de puntenlijst. Meng alle chips met startnummers goed en laat ze niet zien. Elke speler neemt een chip en legt deze open voor zich. Neem telkens de bijbehorende witte beker en plaats deze op de grenssteen aan het begin van de puntenlijst. Houd de afketsblok, het schiettoewtje en de twee dobbelstenen klaar. Het andere spel materiaal heb je niet nodig en berg je weer op in de doos.

Verloop van het spel

Je speelt elk om beurt in de volgorde van de startnummers. De speler met het laagste startnummer begint en gooit beide dobbelstenen.

Wat tonen de dobbelstenen?

- **Twee dezelfde kleuren**

Gooi meteen nog eens.

- **Twee verschillende kleuren**

Neem het schiettoewtje en probeer de raceauto van de ene kleur tegen het voertuig van de andere kleur te schieten.

Belangrijk: Daarbij mag geen ander voertuig geraakt worden!

Heb je het juiste voertuig geraakt en geen andere raceauto aangeraakt?

- **Ja:**

Geweldig! Neem de grijze beker en zet deze een veld verder dan je eigen beker, in de richting van het doel.

Telkens wanneer je met succes hebt geschoten, heb je twee mogelijkheden:

1. het risico nemen en verder spelen: gooi opnieuw met de twee dobbelstenen en speel zoals hierboven beschreven.
2. de punten veiligstellen en je beurt beëindigen: zet jouw beker op de plaats van de grijze beker en leg die laatste weer naast de puntenlijst.

• **Neen:**

Jammer, maar je krijgt geen punten. Als de grijze beker al punten aanduidt die je behaald had, verlies je deze en zet je de grijze beker weer naast de puntenlijst.

Vervolgens is de speler met het volgende startnummer aan de beurt. Hij controleert eerst de afstand tussen de raceauto's en de vangrails minstens zo lang is als de kortste kant van de afketsblok. Als dat niet het geval is, mag hij de desbetreffende voertuigen ietwat verplaatsen. Daarna gooit hij met de beide dobbelstenen.

Einde van het spel

Het spel eindigt van zodra een speler zijn beker op of voorbij het laatste veld van de puntenlijst kan plaatsen en zo de 'Snelheidsmaniakkenwedstrijd' wint.

Tips voor bedreven snelheidsmaniakken:

- **Tweemaal scoren:** Als je twee dezelfde kleuren gooit en de grijze beker al een of meerdere punten aangeeft, speel je voor het dubbele aantal punten: zet de grijze beker hetzelfde aantal velden verder als er tussen de grijze beker en jouw beker zijn. Daarna gooi je opnieuw.
- **Afketsen:** Als je bij het schieten de afketsblok gebruikt en succesvol bent, d.w.z. dat het eerste voertuig tegen de afketsblok botst voor het de tweede raceauto raakt, krijg je een extra punt en mag je de grijze beker een extra veld verplaatsen.
- **Crash tegen de vangrail:** Als je met een voertuig een vangrail raakt, krijg je geen punten en is je beurt meteen afgelopen.

Spel 2: 'Drift Derby'

Wie slaagt erin de juiste richting in te slaan en een willekeurige raceauto exact tussen de voertuigen in de twee geworpen kleuren te schieten?

Vorbereiding van het spel

Als in spel 1 'Snelheidsmaniakkenwedstrijd', maar met de volgende aanpassing: leg de raceauto's niet in een cirkel in het midden, maar houd deze aan de rand van het circuit klaar.

Verloop van het spel

Je speelt elk om beurt in de volgorde van de startnummers. De speler met het laagste startnummer begint. Verdeel eerst de raceauto's willekeurig over het circuit; daarbij is het niet belangrijk of de defecte of intacte kant naar boven wijst. Gooi daarna beide dobbelstenen.

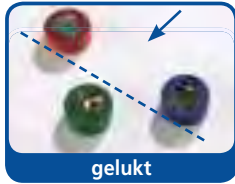
Wat tonen de dobbelstenen?

- **Twee dezelfde kleuren**

Gooi meteen nog eens.

- **Twee verschillende kleuren**

Neem het schiettoewtje en probeer een willekeurige raceauto exact tussen de voertuigen in de twee geworpen kleuren te schieten.



Belangrijk: Je mag de vangrails niet aanraken. Als dat toch gebeurt, wordt de desbetreffende raceauto uit het spel gehaald. Daarna mag de speler opnieuw gooien.

Heb je een raceauto door de twee juiste voertuigen geschoten?

- **Ja:**

Geweldig! Neem de grijze beker en zet deze een veld verder dan je eigen beker, in de richting van het doel.

Telkens wanneer je met succes tussen twee voertuigen hebt geschoten, heb je twee mogelijkheden:

1. het risico nemen en verder spelen: gooi opnieuw met de twee dobbelstenen en speel zoals hierboven beschreven.

Opgelet: Als je de kleur van een raceauto gooit, die niet meer op het circuit is, is je beurt afgelopen. Je mag dan je beker op de plaats van de grijze beker zetten.

2. punten veiligstellen en je beurt beëindigen: zet jouw beker op de plaats van de grijze beker en leg die laatste weer naast de puntenlijst.

- **Neen:**

Jammer, maar je krijgt geen punten. Als de grijze beker al punten aanduidt, die je behaald had, verlies je deze en zet je de grijze beker weer naast de puntenlijst.

Vervolgens is de speler met het volgende startnummer aan de beurt.

Einde van het spel

Het spel eindigt van zodra een speler zijn beker op of voorbij het laatste veld van de puntenlijst kan plaatsen. Hij wint de 'Drift Derby'.

Tip voor handige schieters:

Scor je een punt met behulp van de afketsblok, krijg je een extra punt en mag je de grijze beker een extra veld verplaatsen. Het extra punt krijg je echter niet als je de afketsblok enkel gebruikt als hulp bij het afremmen van het geschoten voertuig om contact met de vangrail te vermijden.

Spel 3: 'HABA Grand Prix'

Wie heeft het talent om een superster van de Crash Cup te worden en rijdt na drie ronden als eerste over de finish?

Vorbereiding van het spel

Neem twee grensstenen, plaats de vangrails met de punten 1 - 5 ertussen en zet deze in het midden van de tafel. Bouw de start- en aankomstlijn in een rechte hoek op de puntenlijst en parallel daarmee telkens een vangrail met een afstand van ca. 15 - 20 cm (zie afbeelding) – het circuit is klaar!

Verdeel de power-up-plaatjes errond. Elke speler kiest een raceauto en legt deze samen met de bijbehorende coureurkaartjes voor zich. Meng alle chips met startnummers goed en laat ze niet zien. Iedereen neemt een chip en legt deze open op het veld met het startnummer van zijn coureurkaartje. Neem telkens de bijbehorende witte beker en plaats deze op de grenssteen aan het begin van de puntenlijst. Leg de actie-chips verborgen achter een vangrail en houd het schiettoewtje en de afketsblok klaar. Het andere spelmateriaal heb je niet nodig en berg je weer op in de doos.



Verloop van het spel

Je speelt elk om beurt in volgorde van de startnummers en in totaal drie ronden. De speler met het laagste startnummer begint. Leg je voertuig met de intacte kant naar boven op een willekeurige plaats in de startzone (zie afbeelding).

Neem het schiettoewtje en schiet daarmee je voertuig op het circuit.

Belangrijke regels voor het schieten en het verloop van de ‚HABA Grand Prix‘






- De afketsblok mag je voor het schieten op een willekeurige plaats op het circuit plaatsen.
- Als het geschoten voertuig van de tafel valt of een vangrail aanraakt, zet je het in de buurt van de plaats van de crash en met de defecte kant naar boven opnieuw op het circuit.
Opgelet: Als het verongelukte voertuig al met de defecte kant naar boven lag, moet de auto het circuit verlaten en leg je deze op het coureurkaartje.
- Als de raceauto bij het schieten omdraait of op de rand blijft staan, draai je hem gewoon weer om of leg je hem goed.
- Als je bij het schieten andere voertuigen raakt, tegen een vangrail slingert of die zelfs van tafel duwt, gebeurt er niets en mag je deze gewoon weer op het circuit leggen met dezelfde kant als voordien (uitzondering: actie 'Crash', zie actie-chips).
- Als een speler zijn voertuig weer over de start-/aankomstlijn schiet en dus een ronde heeft gereden, mag hij zijn beker op de puntenlijst een veld verder zetten.
- Als het de beurt is aan een speler, van wie het voertuig voordien uitgesloten werd en dat dus op het coureurkaartje ligt (zie ook bij actie-chips de acties 'Crash' en 'Lekke band'), begint hij de ronde weer in de startzone. De intacte kant van het voertuig wijst naar boven.

Vervolgens is de speler met het volgende startnummer aan de beurt. Als de afstand tussen zijn voertuig en de vangrails kleiner is dan de korte kant van de afketsblok, mag hij het voertuig voor het schieten ietwat verplaatsen.

Power-up-plaatjes en actie-chips:

Als het geschoten voertuig een power-up-plaatje raakt, mag de speler een van de omgekeerd gelegde actie-chips kiezen. Het getroffen power-up-plaatje legt hij op enige afstand achter zijn voertuig.

Op de actie-chips staan verschillende acties, die de speler ofwel meteen moet uitvoeren, ofwel bij zijn volgende beurt mag inzetten (zie tabel).

Symbool	Actie	Te gebruiken
 ,Crash'	Als je bij het schieten een ander voertuig raakt, haalt de eigenaar daarvan de raceauto onmiddellijk uit het circuit en legt hij deze op zijn coureurkaartje.	VOOR het schieten
 ,Turbo boost'	Je mag tweemaal na elkaar schieten – tenzij je na het eerste schieten een actie-chip met ,Olievlek' of ,Lekke band" trekt. Deze maken onmiddellijk een einde aan je beurt.	VOOR het schieten
 ,Reparatie'	Draai je voertuig bij het begin van je beurt opnieuw naar de intacte kant.	VOOR het schieten
 ,Olievlek'	Leg de chip op je voertuig. Je moet een beurt overslaan. Als het weer jouw beurt is, mag je de chip van de raceauto halen.	ONMIDDELIJK
 ,Lekke band'	Draai je voertuig onmiddellijk naar de defecte kant. Als die al naar boven lag, neem je het voertuig uit het circuit en leg je het op je coureurkaartje.	ONMIDDELIJK

De actie-chips 'Crash', 'Turbo boost', en 'Reparatie' leg je op de coureurskaartjes tot ze gebruikt worden.

Belangrijk: Elke speler mag maximaal twee actie-chips bezitten. Als hij een derde zou krijgen, mag hij die niet nemen!

Wanneer de actie van een actie-chip werd uitgevoerd, leg je de chip weer met de afbeelding naar beneden bij de andere actie-chips en meng je ze even.

Einde van het spel

Het spel eindigt van zodra een speler zijn beker op veld 3 van de puntenlijst kan plaatsen en zo de 'HABA Grand Prix' wint.

Tip:

Je kunt de duur van het spel wijzigen door bij het begin een ander aantal ronden te bepalen.

Crash Cup Karambolage



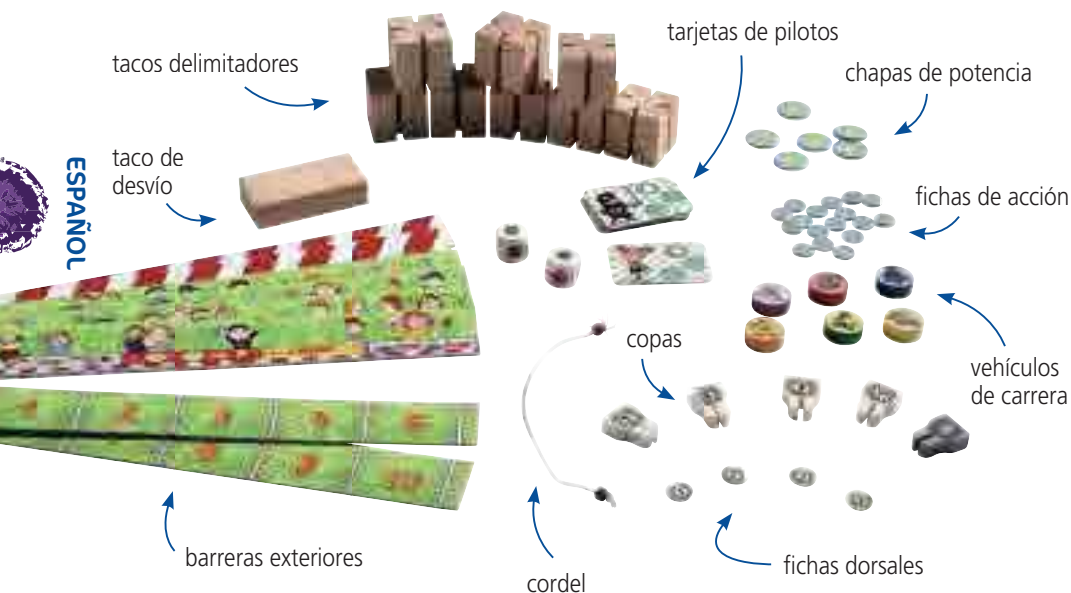
Tres divertidos lanza-juegos para 2 - 4 pilotos de carreras, con edades comprendidas entre los 6 y 99 años.

Autor: Heinz Meister
Ilustraciones: Susanne Wagner
Duración del juego: aprox. 15 - 20 minutos por juego

Tiembla la pista - hoy luchan por la victoria seis de los mejores pilotos de carreras: Hipo Acelerador se coloca bien el casco, Tea Cohete calienta motores, el Capitán Bala se prepara para arrancar y ¡comenzamos! El objetivo en los tres juegos consiste en lanzar los vehículos con habilidad sobre la pista. Aquel que, además, demuestre su valentía para el riesgo tendrá posibilidades de acabar al final en lo más alto del pódium.

Contenido del juego

1 cordel, 6 vehículos de carrera (= fichas), 8 tacos delimitadores, 1 taco de desvío, 8 barreras exteriores, 5 copas de madera (1 de color gris para marcar y 4 de color blanco con dorsales del 1 al 4 para los jugadores), 4 fichas dorsales, 6 tarjetas de pilotos, 6 chapas de potencia, 16 fichas de acción, 1 pliego con 12 pegatinas y las instrucciones del juego.



Los pilotos Crash Cup



El Capitán Bala

El capitán es el terror de las pistas. Con la ayuda de su fiel papagayo Quemapistones, ya ha robado algunas victorias de esta forma.



La Princesa Saltarina

Su padre, el Rey Diesel I, no puede oponerse a ninguno de sus deseos, y, puesto que no hay nada que le guste más a ella que sentir cómo corre el viento entre sus cabellos, la princesa participa encantada en carreras de coches.



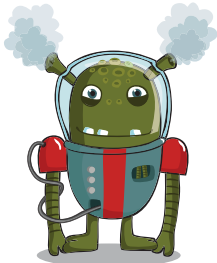
Hipo Acelerador

Hipo pertenece a una familia con tradición en el pilotaje de coches. No se le resiste nada que tenga ruedas; lo único que no acaba de funcionar son las victorias...



Tea Cohete

Sus hermanos llevan una cómoda vida de cuervo, pero para Tea, solo hay una opción: la velocidad. Gracias a su moto, puede conducir más rápido de lo que vuela.



El gran Octano

Nadie sabe de dónde procede este extraño personaje, pero siempre juega limpio. Parece importarle más la carrera que la victoria en sí.



Rita Traviesa

La revoltosa pelirroja infunde pánico en muchos pilotos; solo el Capitán Bala conduce más desenfrenadamente que ella. Las maniobras arriesgadas son su marca distintiva.

Antes de comenzar el juego

Adherir las pegatinas al reverso y el anverso de las fichas, tal y como se muestra en las ilustraciones.



Si se trata de la primera vez que realizáis el lanzamiento con el cordel, practicad antes de comenzar el juego. Para ello, sujetad el cordel por ambos extremos, colocadlo en forma de semicírculo alrededor del vehículo que vayáis a lanzar y tensadlo con fuerza.



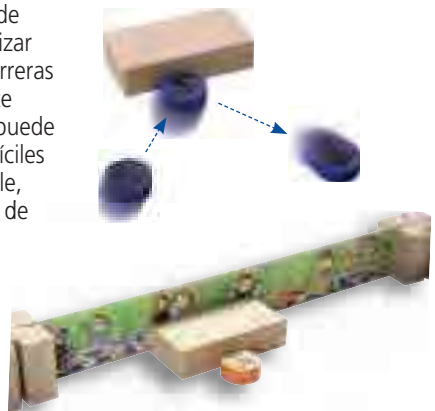
Lo ideal es jugar sobre una mesa grande con superficie deslizante.

Para los maestros de la velocidad de vértigo, los aventureros avezados y los participantes del «HABA Grand Prix»: el taco de desvío

ESPAÑOL

El empleo del taco de desvío requiere de un poco de destreza y práctica al mismo tiempo. Se puede utilizar en el juego cuando, por ejemplo, el vehículo de carreras se encuentra en una posición desfavorable. En este caso, un taco de desvío estratégicamente situado puede hacer que el vehículo rebote y consiga alcanzar difíciles objetivos mediante un cambio de dirección. Cumple, por tanto, una función parecida a la de las bandas de la mesa de billar.

Asimismo, el taco de desvío puede emplearse para detener un vehículo y evitar que choque contra las barreras exteriores.



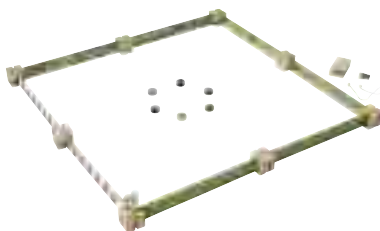
Juego 1: «Velocidad de vértigo»

¿Quién está preparado para realizar arriesgadas maniobras y conseguir hacer rugir los vehículos del color que haya sacado el dado?

Preparación del juego

Coged todos los tacos delimitadores y las barreras exteriores, y conformad un circuito cuadrado en el centro de la mesa uniendo las barreras con los tacos. Aseguraos de que las dos barreras con puntos (1 a 5 y 6 a 10) se suceden una a la otra, y que la franja de puntos que conforman queda orientada hacia afuera.

Situad los seis vehículos en círculo en el centro del circuito, sin importar si se ve el vehículo nuevo o el dañado. La distancia entre cada uno de los vehículos debe ser aproximadamente la longitud del lado más largo del taco de desvío.



La copa gris va situada junto a la franja de puntos. Poned todas las fichas dorsales boca abajo y mezcladlas bien; a continuación, coged una ficha y situadla boca arriba delante de vosotros. Coged entonces la copa blanca que os corresponda en base a la ficha escogida y colocadla en el primer taco delimitador de la franja de puntos. Preparad el taco de desvío, el cordel y los dos dados de colores; el resto del material no será necesario y se guardará de nuevo en la caja.

Desarrollo del juego

Jugaréis por turnos en el orden de los dorsales y comenzará tirando el dado aquel jugador con el número de dorsal más bajo.

¿Qué muestra el dado?

- **Los mismos colores**

Tira el dado de nuevo

- **Colores diferentes**

Coge el cordel e intenta lanzar un vehículo con el color de uno de los dos dados contra otro vehículo con el color del otro dado.

Importante: ¡No podrá rozar ningún otro vehículo!

¿Le has dado al vehículo correcto sin rozar ningún otro vehículo?

- **Sí:**

¡Estupendo! Coge la copa gris y avanza una casilla hacia la meta, partiendo de la posición de tu propia copa.

Siempre y cuando lances bien el vehículo, puedes elegir entre dos opciones:



1. Arriesgarte y seguir adelante tirando ambos dados de nuevo y procediendo tal y como se ha descrito anteriormente.

2. Asegurar tus puntos y concluir tu jugada situando tu copa en el lugar de la copa gris, al tiempo que dejas la gris junto a la franja de puntos de nuevo.

• **No:**

qué lástima, no consigues ningún punto. Si la copa gris ya se encuentra señalando los puntos que has jugado, perderás estos puntos y la copa gris se sitúa de nuevo junto a la franja de puntos.

A continuación, será el turno del siguiente jugador conforme al número de dorsal. En primer lugar, debe comprobar que la distancia entre los vehículos de carrera y las barreras exteriores es, como mínimo, igual a la longitud del lado corto del taco de desvío. De no ser así, podrá mover los vehículos correspondientes para situarlos correctamente. A continuación, tirará ambos dados.

Finalización del juego

El juego concluirá tan pronto como un jugador consiga llegar o pasar la última casilla de la franja de puntos y alcance de este modo la «velocidad de vértigo».

Consejos para maestros de la velocidad de vértigo con práctica:

- **Puntuación doble:** en caso de que saques los mismos colores en los dados y la copa gris indique ya uno o varios puntos, jugarás por el doble de puntuación: avanza con la copa gris exactamente el mismo número de casillas que separan la copa gris de tu copa. A continuación, lanzas el dado de nuevo.
- **Desvío:** en caso de que utilices el taco de desvío al lanzar el vehículo y tengas suerte, esto es, consigas que el primer vehículo dé en el taco antes de llegar al segundo vehículo, te llevarás un punto extra y podrás mover la copa gris una casilla hacia delante.
- **Choque contra las barreras exteriores:** si chocas contra cualquiera de las barreras, entonces no recibirás ningún punto y tu turno habrá concluido.

Juego 2: «El derbi del desvío»

¿Quién conseguirá hacer el trayecto correcto y lanzar un vehículo justo entre los dos vehículos de los colores que hayan salido en los dados?

Preparación del juego

La preparación es la misma que para el juego 1, «Velocidad de vértigo»; no obstante, se introducen los siguientes cambios: No situéis los vehículos de carrera en círculo en el centro del circuito; por el contrario, preparadlos en un lado.

Desarrollo del juego

Jugaréis por turnos en el orden de los dorsales y comienza el jugador con el número de dorsal más bajo. Reparte los vehículos por el circuito, sin importar si se muestra el vehículo nuevo o el dañado, y a continuación, lanza ambos dados.

¿Qué muestra el dado?

- **Los mismos colores**

Tira el dado de nuevo

- **Colores diferentes**

Coge el cordel e intenta lanzar el vehículo que prefieras justo entre los dos vehículos de los colores que hayan salido en los dados.



Importante: no deberá rozar ninguna de las barreras exteriores, de lo contrario, el vehículo que roce quedará eliminado. A continuación, podrá lanzar el dado el siguiente jugador.

¿Has logrado lanzar un vehículo entre los vehículos correspondientes?

- **Sí:**

¡Estupendo! Coge la copa gris y avanza una casilla hacia la meta, partiendo de la posición de tu propia copa.

Siempre y cuando lances y sitúes bien el vehículo, puedes elegir entre dos opciones:

1. Arriesgarte y seguir adelante tirando ambos dados de nuevo y procediendo tal y como se ha descrito anteriormente.

Atención: tu turno finalizará tan pronto como el dado saque un color de un vehículo que ya no se encuentra en el circuito. No obstante, podrás situar tu copa en el lugar de la copa gris.

2. Asegurar tus puntos y concluir tu jugada situando tu copa en el lugar de la copa gris, al tiempo que dejas la gris junto a la franja de puntos de nuevo.

- **No:**

qué lástima, no consigues ningún punto. Si la copa gris ya se encuentra señalando los puntos que has jugado, perderás estos puntos y la copa gris se sitúa de nuevo junto a la franja de puntos.

A continuación, será el turno del siguiente jugador conforme al número de dorsal.

Finalización del juego

El juego concluirá tan pronto como un jugador consiga llegar o pasar la última casilla de la franja de puntos. Este jugador ganará "el derbi del desvío".

Consejo para aventureros avezados:

En caso de que obtengas un punto con ayuda del taco de desvío, te llevarás un punto extra y podrás mover la copa gris una casilla hacia delante. No obstante, no ganarás el punto extra si utilizas el taco de desvío únicamente para frenar el vehículo lanzado y evitar que choque contra las barreras exteriores.

Juego 3: «HABA Grand Prix»

¿Quién tiene madera de Crash Cup Superstar y llega primero a la línea de meta después de tres rondas?

Preparación del juego

Coged dos tacos delimitadores, introducid las barreras exteriores con los puntos del 1 al 5 y situadla en el centro de la mesa. Instalad la línea de meta y salida en la esquina derecha junto a la franja de puntos, tal y como se muestra en la ilustración, y paralela a ella, situad dos barreras exteriores a aprox. 15 - 20 cm de distancia.

Distribuid las chapas de potencia y, seguidamente, cada jugador elige un vehículo de carreras y lo sitúa delante de él con la tarjeta de piloto que le corresponda. Poned todas las fichas dorsales boca abajo y mezcladlas bien; a continuación, cada uno coge una de estas fichas y la introduce en el hueco correspondiente de su tarjeta de piloto. Coged entonces la copa blanca que os corresponda en base a la ficha escogida y colocadla en el primer taco delimitador de la franja de puntos. Esconded las fichas de acción detrás de una barrera y preparad el cordel y el taco de desvío; el resto del material no será necesario y se guardará de nuevo en la caja.



Desarrollo del juego

Jugaréis tres rondas por turnos en el orden de los números de los dorsales. Comienza el jugador con el número de dorsal más bajo. Coloca tu vehículo en el lugar que prefieras de la zona de salida y con la cara del vehículo nuevo hacia arriba (véase la ilustración).

Coge el cordel y lanza tu vehículo a la pista.

Reglas importantes sobre el lanzamiento y el desarrollo del juego para el «HABA Grand Prix»:

- El taco de desvío puede situarse en el lugar que se prefiera de la pista antes de cada lanzamiento.
- En caso de que el vehículo se salga de la mesa o choque contra una barrera exterior, se colocará de nuevo en la pista con la cara dañada hacia arriba.
Atención: si el vehículo ya mostraba la cara dañada antes de chocar, deberá abandonar la pista y se colocará en la tarjeta del piloto.
- En caso de que el vehículo dé la vuelta o quede apoyado sobre el lateral al ser lanzado, se colocará de nuevo en la posición correcta y continuará el juego.
- Si el vehículo lanzado roza otros vehículos, los lanza contra una barrera exterior o los echa de la mesa no ocurrirá nada, se colocarán de nuevo simplemente sobre la pista mostrando la misma cara que antes (excepto en la acción «colisión»; véanse las fichas de acción).
- Cuando un jugador lanza su vehículo sobre la línea de meta y completa con ello una ronda, puede mover su copa una casilla en la franja de puntos.
- Si es el turno de un jugador cuyo vehículo ha sido eliminado y este se encuentra, por tanto, sobre su tarjeta de piloto (véanse también las acciones «colisión» y «reventón» en las fichas de acción), empezará la ronda desde la zona de salida. En este caso, el lado del vehículo nuevo se sitúa hacia arriba.






A continuación, será el turno del siguiente jugador conforme al número de dorsal. Si la distancia entre su vehículo y las barreras es menor que la longitud del lado corto del taco de desvío, el jugador podrá situar el vehículo correctamente antes de lanzarlo.

Las chapas de potencia y las fichas de acción:

Si el vehículo lanzado alcanza una chapa de potencia, el jugador podrá destapar una ficha de acción al tiempo que coloca la chapa de potencia detrás de su vehículo a una distancia considerable.

En las fichas de acción se observan distintas acciones que el jugador deberá realizar inmediatamente o en su próximo turno (véase la tabla).



Símbolo		Acción	Aplicación
	«Colisión»	Si al lanzar tu vehículo alcanzas el vehículo de otro jugador, este lo retirará de la pista y lo introducirá en su tarjeta de piloto.	ANTES de lanzar
	«Doble turno»	Puedes lanzar tu vehículo dos veces seguidas, excepto si en el primer lanzamiento destapas una ficha de acción «mancha de aceite» o «reventón». Estas fichas acaban con tu turno de inmediato.	ANTES de lanzar
	«Reparación»	Coloca tu vehículo de manera que su lado intacto esté hacia arriba.	ANTES de lanzar
	«Mancha de aceite»	Coloca la ficha encima de tu vehículo. Pierdes la siguiente ronda y cuando vuelva a ser tu turno, podrás retirar la ficha de nuevo.	INMEDIATA- MENTE
	«Reventón»	Dale la vuelta a tu ficha inmediatamente, de manera que se muestre el vehículo por la cara dañada. Y si ya se encuentra hacia arriba, retira tu vehículo de la pista y colócalo en tu tarjeta de piloto.	INMEDIATA- MENTE

Las fichas de acción «colisión», «doble turno» y «reparación» se dejan en la tarjeta de piloto hasta que se utilicen.

Importante: cada jugador debe contar con dos fichas de acción como máximo. En caso de ganar una tercera, no podrá quedársela.

Una vez que se haya realizado la acción de una ficha, esta se colocará de nuevo boca abajo con el resto de fichas de acción y se mezclarán todas brevemente.

Finalización del juego

El juego concluirá tan pronto como un jugador alcance la casilla «3» de la franja de puntos y gane así el «HABA Grand Prix».

Consejo:

Podéis variar la duración del juego determinando el número de rondas.

Crash Cup

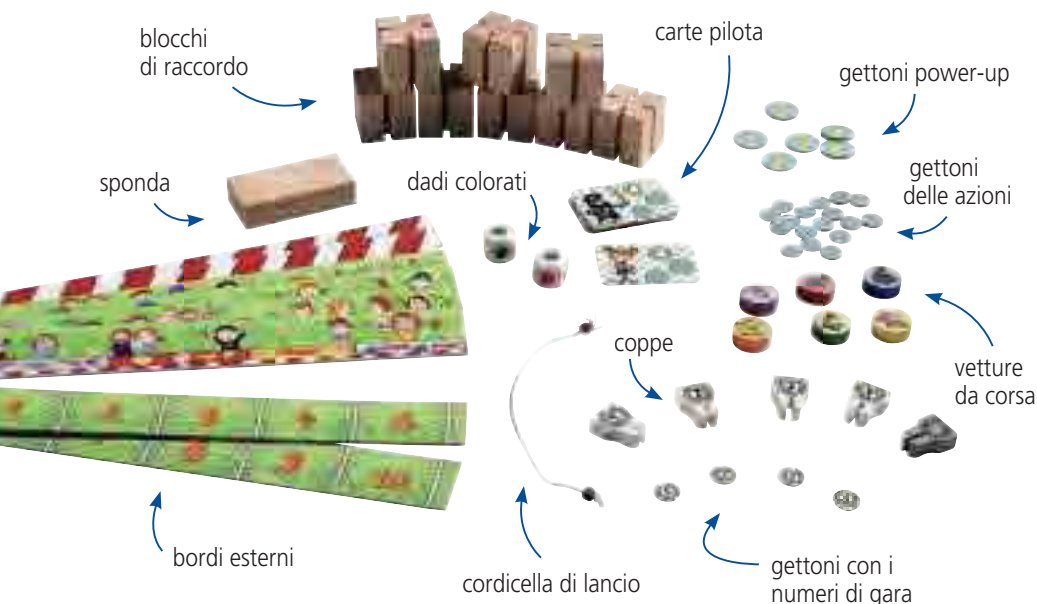
Tre giochi di lancio ricchi di azione, per 2-4 piloti da 6 a 99 anni

Autore: Heinz Meister
Illustrazioni: Susanne Wagner
Durata del gioco: 15-20 minuti circa per ogni gioco

Il circuito è in fermento: sei dei migliori piloti si sfidano oggi per la vittoria: Beppo Piè veloce si sistema il casco, Tea Missiletta fa rombare il motore, il Capitan Saetta leva l'ancora ed ecco che si parte! Lo scopo dei tre giochi è quello di lanciare con abilità i bolidi sul circuito con l'aiuto di una cordicella. Chi poi dimostra di non temere il pericolo ha buone possibilità di finire sul gradino più alto del podio!

Dotazione del gioco

1 cordicella di lancio, 6 bolidi da corsa (= pedine di gioco), 8 blocchi di raccordo, 1 sponda, 8 bordi esterni, 5 coppe di legno (1 grigia da usare come segnapunti e 4 bianche con i numeri di gara da 1 a 4 per i giocatori), 4 gettoni con i numeri di gara, 6 carte pilota, 6 gettoni power-up, 16 gettoni delle azioni, 2 dadi colorati, 1 foglio con 12 adesivi, 1 istruzioni di gioco



I piloti della Crash cup



Capitan Saetta

Il Capitano è lo spauracchio di ogni pista: con l'aiuto del fedele pappagallo Mangiapistoni si è già accaparrato qualche vittoria truffaldina.



Principessa Volavento

Per suo padre, il re Diesel I^o, ogni suo desiderio è un ordine: e dato che niente la rende più felice che sentire il vento nei capelli, va pazza per le corse automobilistiche.



Beppo Piè veloce

Beppo viene da una famiglia di piloti di lungo corso: nessun oggetto dotato di ruote si salva da lui. È la vittoria che sembra invece sfuggirgli..



Tea Missiletta

Le sue sorelle trascorrono una tranquilla vita da corvo, ma per Tea l'unica cosa che conta è la velocità! E, grazie alla sua moto, è più veloce in corsa che in volo.



Il Grande Ottano

Nessuno sa da dove venga questo personaggio stranissimo, che però si comporta sempre in modo corretto. Sembra che per lui conti più la corsa in sé che la lotta per la vittoria.



Rita Sfacciata

Questa impertinente ragazzina è temuta da molti piloti. Solo il Capitan Saetta la batte in fatto di guida spericolata. Le manovre azzardate sono il suo biglietto da visita.

Prima di iniziare a giocare

Incollate gli adesivi su entrambi i lati delle pedine, come mostra l'immagine: i bolidi da corsa sono pronti!

Bolide intatto



Bolide danneggiato



Se non avete ancora imparato a lanciare con la cordicella, fate semplicemente un po' di pratica prima di iniziare a giocare: afferrate alle due estremità la cordicella di lancio, disponetela a semicerchio intorno alla pedina da lanciare e tendete la cordicella di colpo.

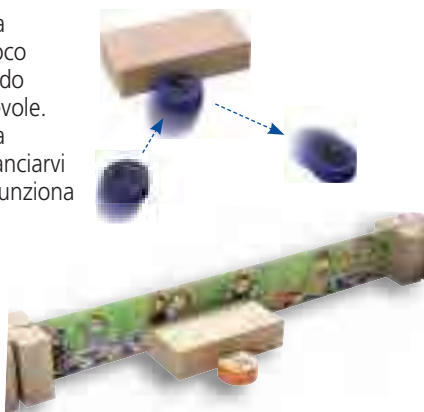


È preferibile giocare su un tavolo grande dalla superficie liscia.

Per esperti di carambole ad alta velocità, miratori infallibili e partecipanti al "Gran premio HABA": la sponda

La sponda è uno strumento il cui uso richiede a sua volta un po' di pratica e di destrezza. Durante il gioco la sponda può venire impiegata, ad esempio, quando i bolidi da corsa si trovano in una posizione sfavorevole. Fate rimbalzare la vostra pedina contro una sponda abilmente collocata per correggere la direzione e lanciarsi alla conquista dei traguardi più difficili; la sponda funziona come nel gioco del biliardo.

La sponda può venire utilizzata anche per frenare un bolide da corsa lanciato, in modo da evitare che vada a toccare il bordo esterno.



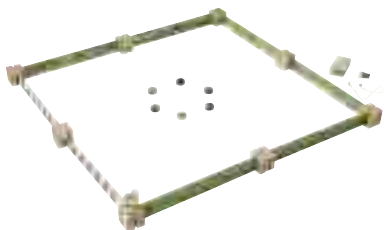
Gioco 1: "Carambola a tutta velocità"

Chi è disposto a cimentarsi in manovre spericolate per riuscire a far scontrare i bolidi da corsa dei colori dei dadi?

Preparazione del gioco

Prendete tutti i blocchi di raccordo e i bordi esterni. Fissate i bordi tra i blocchi di raccordo, fino a costruire un campo di gioco quadrato al centro del tavolo. Assicuratevi che i due bordi con i punti (1-5 e 6-10) siano collocati in sequenza, in modo che la striscia dei punti sia rivolta verso l'esterno.

Disponete i sei bolidi da corsa in cerchio al centro del campo di gioco. Non importa se il lato visibile è quello intatto o quello danneggiato. La distanza tra ciascun veicolo deve essere pressappoco equivalente al lato lungo della sponda.



La coppa grigia va posta accanto alla striscia dei punti. Coprite tutti i gettoni dei numeri di gara e mescolateli bene. Ciascun giocatore pesca un gettone e lo colloca scoperto davanti a sé. Ciascuno prende poi la coppa bianca corrispondente e la mette sul blocco di raccordo all'inizio della striscia dei punti. Tenete pronti i dadi colorati, la sponda e la cordicella di lancio. Il materiale di gioco restante non è necessario e viene riposto nella scatola.

Svolgimento del gioco

Giocate uno dopo l'altro seguendo l'ordine dei numeri di gara. Il giocatore con il numero di gara più basso inizia e lancia entrambi i dadi.

Cosa appare sui dadi?

- **Due colori identici**

Lancia di nuovo i dadi.

- **Due colori diversi**

Prendi la cordicella di lancio e cerca di lanciare il bolide da corsa corrispondente a uno dei colori usciti contro quello dell'altro colore.

Importante: il bolide lanciato non dovrà toccarne altri!

Hai colpito il bolide giusto senza colpirne nessun altro?

- **Sì:**

ottimo! Prendi la coppa grigia e, partendo dalla posizione della tua coppa, falla avanzare di una casella in direzione del traguardo.

Se con il lancio hai avuto successo, puoi scegliere una delle seguenti alternative:

1. Prendere il rischio e proseguire: lancia nuovamente i dadi e procedi come sopra descritto.
2. Guadagnare i punti e concludere il turno: metti la tua coppa al posto di quella grigia e rimetti questa accanto alla striscia dei punti.

• **No:**

che peccato, non guadagni nessun punto. Se la coppa grigia indica che avevi già guadagnato dei punti, questi vengono persi e la coppa grigia viene rimessa accanto alla striscia dei punti.

Tocca ora al giocatore successivo in base all'ordine dei numeri di gara. Il giocatore verifica per prima cosa che la distanza tra i bolidi da corsa e i bordi esterni sia per lo meno pari al lato corto della sponda. Se così non fosse, può spostare le pedine interessate e quindi proseguire lanciando i dadi.

Fine del gioco

Il gioco termina non appena un giocatore arriva con la propria coppa sull'ultima casella della striscia dei punti, o la supera, e vince così la Carambola a tutta velocità.

Consigli per esperti della Carambola a tutta velocità:

- **Punteggio doppio:** se con il dado ottieni due colori identici e la coppa grigia indica già uno o più punti, giochi per ottenere un punteggio doppio. Fa' avanzare la coppa grigia di un numero di caselle equivalenti a quelle che la separano dalla tua coppa e quindi lancia nuovamente i dadi.
- **Uso della sponda:** se utilizzi con successo la sponda durante il lancio (cioè se il primo bolide rimbalza sulla sponda prima di colpire il secondo), ottieni un punto extra e puoi far avanzare la coppa grigia di un'altra casella.
- **Incidente sul bordo esterno:** se tocchi il bordo esterno con qualsiasi bolide, non ottieni nessun punto e il tuo turno finisce immediatamente.

Gioco 2: "Gioco di mira"

Chi riuscirà ad azzeccare la rotta e a lanciare un bolide da corsa qualsiasi in modo che finisca esattamente tra i due bolidi indicati dai colori dei dadi?

Preparazione del gioco

Come nel gioco 1 "Carambola a tutta velocità", ma con la seguente differenza: non disponete i bolidi in cerchio al centro del campo di gioco, ma teneteli pronti in prossimità del bordo.

Svolgimento del gioco

Giocate uno dopo l'altro seguendo l'ordine dei numeri di gara. Inizia il giocatore con il numero di gara più basso. Disponi i bolidi da corsa a piacere all'interno del campo di gioco (non ha importanza se il lato visibile è quello intatto o quello danneggiato) e poi lancia i dadi.



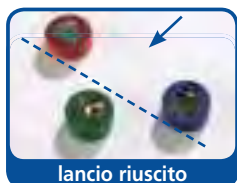
Cosa appare sui dadi?

- **Due colori identici**

Lancia di nuovo i dadi.

- **Due colori diversi**

Prendi la cordicella di lancio e cerca di lanciare un altro bolide da corsa a piacere, in modo che finisca esattamente tra le due pedine corrispondenti ai colori usciti.



Importante: I bolide che toccano i bordi esterni sono eliminati dal gioco. Quindi il giocatore può lanciare di nuovo i dadi.

Hai lanciato il bolide da corsa correttamente tra gli altri due?

- **Si:**

ottimo! prendi la coppa grigia e, partendo dalla posizione della tua coppa, falla avanzare di una casella in direzione del traguardo.

Se con il lancio hai avuto successo, puoi scegliere una delle seguenti alternative:

1. Prendere il rischio e proseguire: lancia nuovamente i dadi e procedi come sopra descritto.

Attenzione: non appena sul dado esce il colore di un bolide escluso dal gioco, il tuo turno finisce immediatamente. Puoi comunque mettere la tua coppa al posto di quella grigia.

2. Guadagnare i punti e concludere il proprio turno: il giocatore mette la propria coppa al posto di quella grigia, che viene ricollocata accanto alla striscia dei punti.

- **No:**

che peccato, non guadagni nessun punto. Se la coppa grigia indica che avevi già guadagnato dei punti, questi vengono persi e la coppa viene rimessa accanto alla striscia dei punti.

Tocca ora al giocatore successivo in base all'ordine dei numeri di gara.

Fine del gioco

Il gioco termina non appena un giocatore arriva con la propria coppa sull'ultima casella della striscia dei punti, o la supera, e vince così il Gioco di mira.

Consiglio per miratori infallibili:

Quando ottieni un punto utilizzando la sponda, ricevi un punto extra e puoi far avanzare la coppa grigia di un'altra casella. Il punto extra non viene invece concesso se la sponda viene utilizzata semplicemente allo scopo di frenare il bolide lanciato ed evitare il contatto con il bordo esterno.

Gioco 3: "Gran premio HABA"

Chi ha la stoffa per laurearsi campione della Crash cup riuscendo a tagliare per primo la linea di traguardo al termine dei tre giri?

Preparazione del gioco

Collocate il bordo esterno che raffigura i punti da 1 a 5 tra due blocchi di raccordo e mettetelo al centro del tavolo. Costruite la linea di partenza/traguardo, disponetela ad angolo retto accanto alla striscia dei punti, come raffigurato più sotto, e sistemate, paralleli alla linea di partenza/traguardo, due bordi esterni, ciascuno a circa 15-20 cm di distanza da essa: il circuito è pronto.

Spargete a turno i gettoni power-up all'interno del circuito. Ciascun giocatore sceglie poi un bolide da corsa e lo mette davanti a sé assieme alla rispettiva carta pilota. Coprite tutti i gettoni dei numeri di gara e mescolateli bene. Ogni giocatore pesca un gettone, lo scopre e lo mette sulla casella del numero di gara della propria carta pilota. Ciascuno prende poi la coppa bianca corrispondente e la dispone sul blocco di raccordo all'inizio della striscia dei punti. Collocate i gettoni delle azioni coperti dietro uno dei bordi esterni e tenete pronte la cordicella di lancio e la sponda. Il materiale di gioco restante non è necessario e viene riposto nella scatola.



Svolgimento del gioco

Giocate uno dopo l'altro, seguendo l'ordine dei numeri di gara, per un totale di tre giri. Inizia il giocatore con il numero di gara più basso. Metti il tuo bolide, con il lato intatto rivolto verso l'alto, in un punto qualsiasi della zona di partenza (vedi figura).

Prendi la cordicella di lancio e utilizzala per lanciare il tuo bolide sul circuito.

Importanti regole di lancio e di svolgimento del "Gran premio HABA":






- La sponda può venire collocata in un punto qualsiasi del circuito prima di ciascun lancio.
- Se la pedina appena lanciata cade giù dal tavolo o entra in contatto con un bordo esterno, viene rimessa sul circuito nelle vicinanze dell'incidente e con il lato danneggiato rivolto verso l'alto.
Attenzione: se il bolide aveva già il lato danneggiato rivolto verso l'alto, deve abbandonare il circuito e la pedina viene collocata sulla carta pilota.
- Se, in seguito al lancio, la pedina si ribalta sull'altro lato, va rigirata. Se invece rimane in piedi sul bordo, va rimessa in piano.
- Se con il lancio altri bolidi vengono colpiti, spinti verso un bordo esterno o buttati giù dal tavolo, non accade nulla; le pedine vanno rimesse sul circuito sullo stesso lato di prima (eccezione: l'azione "carambola", vedi i gettoni delle azioni).
- Non appena un giocatore lancia il proprio bolide oltre la linea di partenza/traguardo, completando così il giro, può far avanzare la propria coppa di una casella sulla striscia dei punti.
- Quando è il turno di un giocatore il cui bolide aveva abbandonato la gara in precedenza ed è quindi parcheggiato sulla propria carta pilota (vedi anche le azioni "carambola" e "foratura" dei gettoni delle azioni), deve iniziare il giro da capo dalla zona del via. In questo caso, il lato del bolide rivolto verso l'alto sarà quello intatto.

Tocca ora al giocatore successivo in base all'ordine dei numeri di gara. Se la distanza tra la pedina e i bordi è inferiore al lato corto della sponda, il giocatore può spostarla quanto basta prima di passare al lancio

I gettoni power-up e quelli delle azioni:

Se la pedina lanciata colpisce un gettone power-up, il giocatore può pescare uno dei gettoni delle azioni coperti. Dopodiché colloca il gettone power-up, un po' distanziato, dietro il proprio bolide.

I gettoni delle azioni rappresentano azioni diverse che il giocatore deve eseguire, immediatamente o a partire dal turno successivo (vedi tabella).

Simbolo	Azione	Impiego
 "Carambola"	Se colpisci un altro bolide durante il lancio, il proprietario deve toglierlo immediatamente dal circuito e metterlo sulla sua carta pilota.	PRIMA del lancio
 "Lancio doppio"	Puoi lanciare due volte di seguito. Se però, dopo il primo lancio, peschi un gettone delle azioni "macchia d'olio" o "foratura", il turno di gioco si conclude immediatamente.	PRIMA del lancio
 "Riparazione"	All'inizio del turno rimetti il bolide sul lato intatto.	PRIMA del lancio
 "Macchia d'olio"	Metti il gettone sulla tua pedina e salta il turno seguente. Quando tocca di nuovo a te, puoi togliere il gettone.	IMMEDIATA- MENTE
 "Foratura"	Gira subito la tua pedina sul lato danneggiato. Se il bolide si trovava già in questa posizione, devi toglierlo dal circuito e piazzarlo sulla tua carta pilota.	IMMEDIATA- MENTE

I gettoni di azione "carambola", "lancio doppio" e "riparazione" vengono conservati sulle carte pilota fino al momento del loro impiego.

Importante: ciascun giocatore può possedere al massimo due gettoni di azione. Se dovesse toccargliene un terzo, non lo può pescare!

Ogni qualvolta l'azione raffigurata nel gettone viene eseguita, questo viene nuovamente coperto e aggiunto agli altri gettoni delle azioni, che vanno poi rimescolati.

Fine del gioco

Il gioco termina non appena un giocatore arriva con la propria coppa sulla casella "3" della striscia dei punti, e vince così il Gran premio HABA.

Consiglio:

I giocatori possono variare la durata del gioco stabilendo, dall'inizio, un numero di giri diverso



Liebe Kinder, liebe Eltern,

unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

Dear Children and Parents,

At www.haba.de/Ersatzteile it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.

Chers enfants, chers parents,

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur www.haba.fr dans la partie Pièces détachées.

Geachte ouders, lieve kinderen

via www.haba.de/Ersatzteile kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spelmateriaal nog kunnen worden nabesteld.

Queridos niños, queridos padres:

en www.haba.de/Ersatzteile pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.

Cari bambini e cari genitori,

sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.

Queridas crianças, queridos pais,

Se perdeu a peça de um jogo, consultar a página www.haba.de/Ersatzteile para ver se há peças de reposição.

Kære børn, kære forældre,

på hjemmesiden www.haba.de/Ersatzteile kan du helt enkelt spørge om en tabt del/brik af spillematerialet stadigvæk kan leveres.

Kära barn, kära föräldrar,

se hemsidan www.haba.de/Ersatzteile, när du vill fråga om det finns en reservdel till den leksak som kommit bort. Fråga helt enkelt om vi kan leverera den.

Kedves Gyerekek, kedves Szülők!

A www.haba.de/Ersatzteile internetes címen egyszerű módon megérdeklődhettek, hogy a játék elveszett darabja még megrendelhető-e.



Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kugelbahn

Ball Track

Toboggan à billes

Knikkerbaan

Tobogán de bolas

Pista per biglie



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant


Kinderkamers

Decoración habitación


Camera dei bambini

 **Kinder sind Weltentdecker!**


Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

 **Children are world explorers!**


We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

 **Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !**

Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

 **Kinderen zijn wereldontdekkers!**

We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kindergen gaan stralen!

 **¡Los niños son descubridores del mundo!**

Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!

 **I bambini esplorano il mondo!**

Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità, e che, soprattutto, li rendono felici! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!



WARNING:
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for
children under 3 years.

HABA[®]

Habermas GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de